#322 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

CYBER-PUNK NA DE HYPE

DIT JAAR IN PU VIEW

2021

WWW.PU.NL

FEB 2021

BP € 5,75



RE SHIFT

POTTERLOOS HOGWARTS WEL HEEL POTTER • POKÉMON HEEFT EEN NAGENOEG PERFECTE KLOON • NINTENDO REMASTERT REMASTERS IN 2021? • GOLLUM IS NIET ALS IN DE FILM • DE TOEKOMST VAN SOULSLIKES • DARK SOULS ALLEEN DAN EEN SHOOTER • GTA V OP DE NIEUWE GEN: KANSLOOS KLIEKJE?

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!





IT'S ALL IN THE GAME

#CyberpunkDefenseSquad



Wie een uitgebreide uitleg wil van waarom ik Cyberpunk 2077 een van de allerbeste (lees: in ieder geval een van interessantste) games van 2020 vind, moet maar even naar PU.nl gaan en daar op zoek gaan naar mijn verdedigingsartikel. Oh, en verderop in deze PU doen Raf en Wouter ook nog een retroperspectief, want deze game houdt ons bezig. Echt, f*ck de haters: de game is magnifiek (ook op PS5 en Series X) en ik heb 0,0% procent spijt van de kleine 120 uur die ik gespendeerd heb aan het behalen van de Platinum Trophy ervan.



Animal Borealis



Ik heb de afgelopen weken lekker knus allerlei Nintendo-games gespeeld. Daar heb ik in de winter enorm veel behoefte aan. De meest knusse game van allemaal blijft natuurlijk Animal Crossing. En sinds de laatste update is er weer van alles te beleven én te zien!

Bekentenis

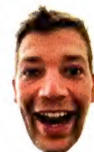


Heb weer even een van mijn favoriete co-op-games allertijden opgepikt, Resident Evil 5, en ben 'm meteen ff gaan streamen (Twitch.tv/WouterPU) samen met een van de grootste RE-fans op Twitch: Nanovixen. Ik ben altijd al geneigd dit mijn favoriete deel uit de serie te noemen, maar mensen gooien dan rotte tomaten. Na twee knetterleuke streams kom ik er echter gewoon voor uit: Resident Evil 5 is de beste RE! There, I said it!





De reis van de raket



Deze RPG was een reis van zo'n 300 meter aan het afleggen om aan het einde van de rit iemand vol in de kin te raken. Hier wordt natuurlijk nog maanden over nagepraat, vooral door mijzelf dan.



Pag. 020



Pag. 026



Pag. 022



Pag. 060



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

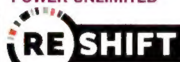
REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

WE HEBBEN DE KRACHT ER NOG VOOR





Ik kan slecht tegen dooddoeners en probeer ze al mijn hele leven te omzeilen, dus heb ik moeite om hier iets neer te zetten in de strekking van 'sjongejonge, dat 2020, hè?'. Of 'wow, dat was me het jaartje wel, zeg!' Jullie handjevol toppers die dit stukje lezen zitten vast ook niet te wachten op iets dat jullie inmiddels al een keer of 80 langs hebben zien komen, toch? Bovendien is vooruit kijken niet bepaald m'n expertise, maar volgens mij is dat een betere optie dan blijven hangen bij een jaar dat op alle mogelijke manieren ons probeerde te bitch-slappen. Op een onaardige manier ook nog. Beter werp ik dus mijn blik verder 2021 in, een jaar waar Power Unlimited magazine ook nog gewoon vol aan mee mag doen! Jawel, we hebben er samen voor gezegd dat dit blaadje 2020 heeft overleefd en als we COVID-19 kunnen weerstaan, nou dan hebben we inderdaad ongelimiteerde kracht, niet waar? Dat je op dit moment nog steeds de geur van verse PU in je neusgaten kunt zuigen, is allemaal te danken aan het feit dat jullie dit magazine zijn blijven kopen en abonnee zijn gebleven. Door dik, dun, lockdown en semi-Apocalypse zijn jullie blijven plakken en daar ben ik FUCK-ING dankbaar voor. Niet alleen omdat ik daarom deze extreem fijne job kan behouden, maar ook omdat het me immens veel pijn zou doen als er geen papieren PU meer bestond. Want ik lees als sinds ik een klein knulletje ben over leunstoelninja's, Ed z'n Laguna, vergelijkingen tussen Zelda en DOA Xtreme en de E3 in The Daily Gamer. Het is een onlosmakelijk deel van mijn léven, niet alleen mijn carrière. Ik zal me tomeloos blijven inzetten om te zorgen dat Power Unlimited magazine een deel blijft van jullie treinreizen, self care op de bank en toiletbezoeken, of waar jullie nu ook aan het lezen zijn. Zolang jullie ons maar blijven steunen. In mijn eerste Power Unlimited als hoofdredacteur schreef ik in dit stukje de woorden 'het had weinig gescheeld of PU3 2020 had nooit bestaan'. Bijna een jaar later kan ik met behoorlijk veel overtuiging zeggen dat we heel 2021 ook gaan rocken, en dat we games als Returnal, Hogwarts Legacy, Season, Resident Evil Village en Stray allemaal mee zullen maken. Dus laat ik alsnog eindigen met een dooddoener van jewelste: 2021 kan alleen maar beter worden.

● *Wouter*

Ondertussen...

LauraJenny



Speelde deze maand...

...in barre tijden met mijn analoge vrienden een potje Triviant. Vooral de dobbelsteen is vet: een digitale variant van R2-D2 mét geluid. Beep buup beep!

Lucas



Werkte deze maand...

...toch niet meer alleen in mijn thuiskantoortje. Mango de kat heeft het speciale mandje in de kast eindelijk gevonden en biedt heerlijk gezelschap. Genieten!

Alie

Sloeg deze maand...

...een groot gat in mijn Switch-backlog. In de winter heb ik vooral zin in wat meer 'knusse' games. Tot dusver heb ik Paper Mario: The Origami King en Octopath Traveler uitgespeeld. De volgende op de lijst is Pokémon Sword. Laat het dus nog maar effe grijs en grauw blijven buiten!

Jacco



Kreeg deze maand...

...een feestelijke Pikachu van Lucas en Cody om de donkere dagen mee door te komen. Geheel in stijl trok ik m'n gloednieuwe Pikachu-hoodie en nette broek aan voor deze foto.

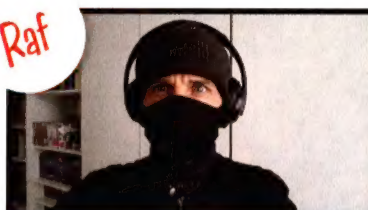
Wouter



Heeft deze maand...

...een goed voornemen verzonnen! Doe ik normaal niet, maar ik vind de stapel comics die ik moet lezen gevaarlijk hoog worden. Wat je op de foto ziet is maar een derde ervan! Dus mijn goede voornemen voor 2021: mijn 'nog te lezen'-stapel comics wegwerken.

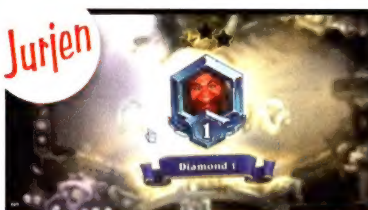
Raf



Combineerde deze maand...

...boodschappen doen in covid-tijden met Rainbow 6-cosplay.

Jurjen



Was deze maand...

...heel dicht bij de Legend-status in Hearthstone. Daar had ik nog drie potjes voor moeten winnen, maar helaas ging het weer bergaf. Nou ja, het behalen van de nooit eerder door mij behaalde rang van Diamond 1 voelde ook best als een topprestatie.

Martin



Vond deze maand...

...een foto uit de oude doos, toen we nog gewoon de lokale bar-dancing op z'n kop konden zetten met de boyband.

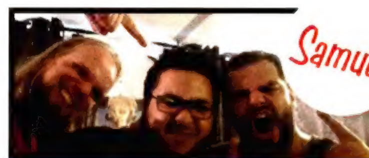
Marvin



Ging deze maand...

...terug naar een simpelere, frustrerendere tijd. Omdat een zekere provider niet opschiet met het aanleggen van glasvezel in m'n nieuwe woning, zit ik al ruim een maand zonder internet. Deze PU wordt mede mogelijk gemaakt door de wifi van mijn buurman.

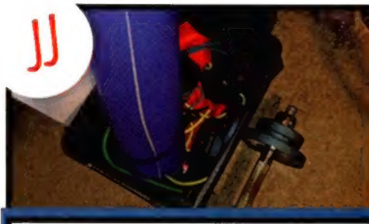
Samuel



Wilde deze maand...

...je er aan herinneren dat je ook thuis met 'maximaal' twee gasten (thanks, corona) gewoon goede chillings kunt hebben. Groetjes van de squad!

JJ



Was deze maand...

...voor z'n fysiek ook weer overgeleverd aan dit kistje.

Wordt vervolgd...

De Grote Sinterklaas Stream 2020

Het is bijna werelderfgoed geworden: de jaarlijkse Grote Sinterklaas Stream van Power Unlimited, Gamer.nl en InsideGamer. Ook dit jaar waren we op 4 december live op Twitch.tv/PowerUnlimited en de drie sites om alles en iedereen de hele dag te entertainen, maar ook om belachelijk veel cadeaus weg te geven. Denk aan Special Editions van games, hardware en goodies. Natuurlijk is het weggeven van cadeaus reteleuk, maar het belangrijkste van deze dag was dat we ons in hebben gezet voor Stichting KiKa en samen met jullie een mooi bedrag op hebben gehaald voor deze stichting. Zodat de onderzoeken voor verbetering van de behandeling van kinderkanker gefinancierd kunnen worden.

Tijdens de stream werd er via Twitch 4.120 euro aan donaties gegeven door kijkers. De aan games gerelateerde producten die werden geveild via Catawiki leverden in totaal 6.727 euro op. Zo werd er 2.000 euro voor de PlayStation 5 geboden en ging een levensgroot standbeeld van Big Daddy voor 1.200 euro onder de hamer. Ook Simon ging spontaan zijn inboedel veilen en haalde ook nog eens dik 1.000 euro op.

Het totaalbedrag komt daarmee dik boven de 11.000 euro te liggen. Lekker lekker!
De stream zelf, het voorbereiden en het doneren van het geld aan Stichting KiKa is mooi werk, alleen de aftermath blijft altijd een dingetje. Zo snel mogelijk dik 100 pakketten met prijzen versturen naar winnaars, dat betekent dus bijna een hele dag dozen vouwen en vooral tillen, en laten we nou aan dat tillen net zo'n hekel hebben. Gelukkig kwam de winnaar van de Big Daddy het gevaarte zelf ophalen. Want, de tandjes, wat is dat ding zwaar. We gaan 'm wel missen, trouwens...



Hond

Kijk, dit is Martin. Zonder coltui, zonder hoed, maar met een hond. Sjaak is de trouwe viervoeter van Danny Froger en kan je tevens ook dragen als trui.



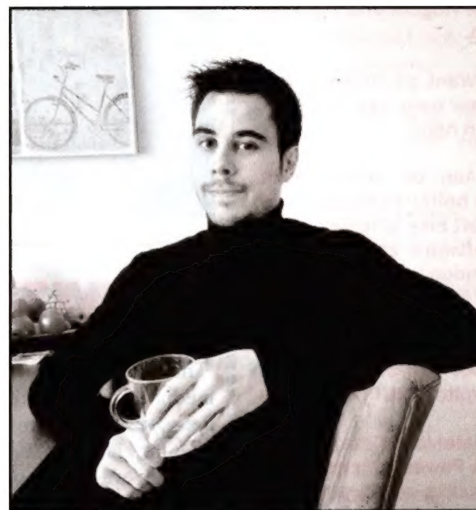
Hoed

Kijk, dit is Samuel. Zonder coltrui, maar met een hoed in de game Cyberpunk 2077. Als je ons had gezegd dat dit tijdens een feestje in The Cave was, hadden we je ook geloofd.



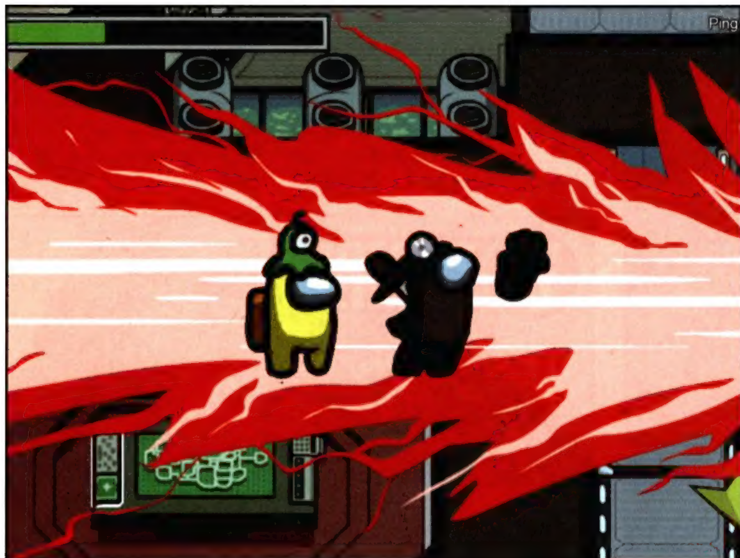
Coltrui

Kijk, dit is Jacco. Met een coltrui.



GOTY

We zitten ondertussen bijna alweer een maand in 2021, maar we willen het toch nog even over de beste game van 2020 hebben. Volgens de redacteuren van Power Unlimited was dat toch echt The Last of Us Part II, volgens de bezoekers van PU.nl was dat toch echt The Last of Us Part 2, maar volgens onze (jonge) volgers op ons TikTok-kanaal was dat dus niet The Last of Us Part 2, maar Among Us. Yep, natuurlijk een spelletje uit 2017, maar het afgelopen jaar zó belachelijk populair geworden dat er maar liefst meer dan 180.000 keer is gestemd via ons kanaal. Poahhh. De arme stagiair is net pas klaar met het handmatig tellen daarvan.



Groot ding!

Wouter werkt al een jaar niet meer vast bij ons op de redactie, maar doet dat soms met zijn snikkel in de champagne vanuit Tbilisi, soms vanuit het nog exotischere Amstelveen en soms vanuit waar de wind 'm naartoe blaast. Al een jaar lang staat z'n oude bureau nog op onze redactie, vol met meuk en grote dingen waar we niet aan durven te komen. Na een jaar (!) kwam Wouter dan eindelijk z'n dingen ophalen, zoals deze dikke prent van Rozenbeek, oude lege gamehoesjes en 24 koffiemokken. We hebben eindelijk weer wat ruimte.



Power Spy

- Allereerst wenst de Powerspy iedereen een top 2021.
- Veel slechter dan 2020 kan het sowieso niet.
- Dat de games dit jaar maar wel af mogen geraken en je een PS5 of een Xbox Series X in het wild in de winkels kunt zien.
- Dat kon namelijk vroeger, een console uit de winkels halen...
- Het was met de lockdown en het verbod op het afsteken van vuurwerk natuurlijk een rare jaarwisseling. Maar het bood wel één voordeel.
- Er was geen angst dat een van de redacteuren zijn vingers eraf zou knallen.
- Want ga Demon Souls maar eens overleven met één hand.
- Aan de andere kant. De helft van de crew overleeft elke game van From Software zelfs niet met drie handen...
- De Powerspy vraagt zich af wanneer Activision de tijd rijp acht voor Call of Duty: Storm over Capitol Hill.
- De hele 'coup' zag er volgens de Powerspy meer uit als een slechte remake van Far Cry 5 meets The Division 2.
- Zo slecht dat zelfs Ubisoft dit niet voor elkaar zou krijgen.
- De Powerspy vermoedt dat Wouter een zogenaamde SMG is. En dan heeft 'ie het niet over de wapenklasse in Call of Duty.
- We hebben het hier over een Sadomasochistische Gamer.
- Wouter vindt het namelijk leuk om tijdens een livestream te laten zien dat 'ie in bepaalde lastige games de moeilijkste modus niet aan kan en die pijniging gewoon kan accepteren.
- Alsof iemand steeds heel hard in zijn ballen trapt en hij dan antwoordt 'okay, its cool, i'm okay.'
- En dat dan live op het internet.
- Hij is een 'rare breed'.
- EA verdient momenteel 27% van al zijn geld met de verkoop van FUT-kaartjes. 27 fucking procent. »

OPUNIE

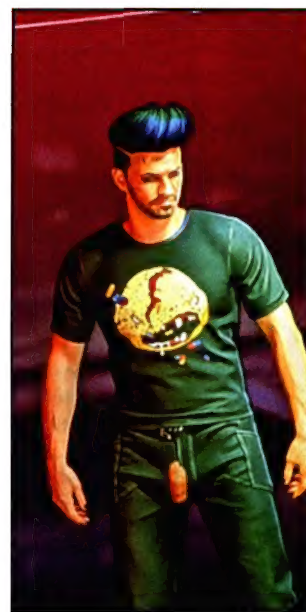
VOOR LUL STAAN

We hebben in al die jaren PU maken heel wat buggy games meegemaakt. Maar dat je als developer jezelf letterlijk zo voor lul zet in een game, da's voor het eerst.





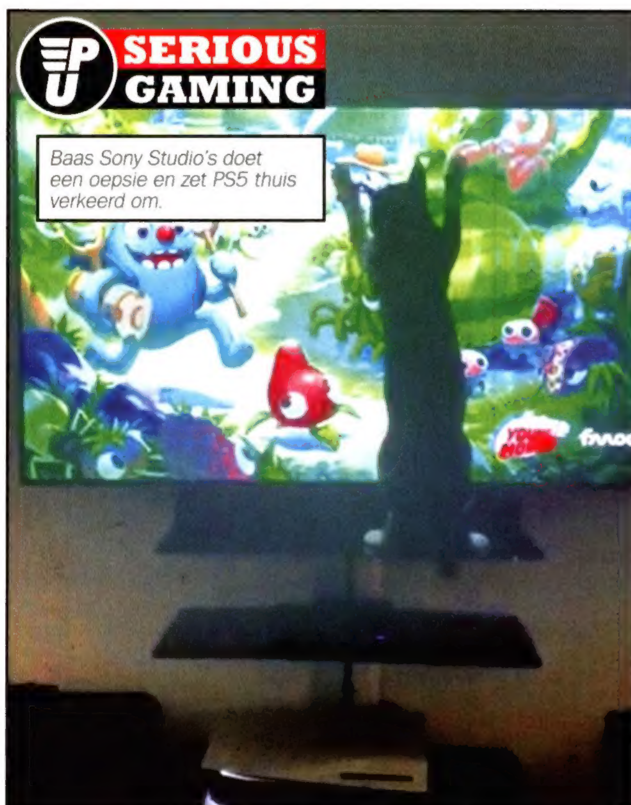




GAME VAN HET JAAR VOOR 13 EKKIES

The Last of Us 2 is bij 200 media outlets (terecht volgens ons) verkozen tot game van het jaar 2020. Daarom konden we onze ogen niet geloven toen we zagen dat de GOTY voor maar 13 euro in de schappen lag bij de Lidl. We weten dat deze supermarkt goedkoop is, maar 13 pegels voor een game die de 60 meer dan waard is... Wat bleek, hij lag in het verkeerde bakkie. Moest 20 euro zijn. Wat nog steeds schandalig laag is. Lidl wordt dus de place to be voor gamers... Wie had dat in 2020 gedacht?





Baas Sony Studio's doet een oepsie en zet PS5 thuis verkeerd om.

GAMER IN 1450

> IX.—Also it is ordeyned, that who soevyr suffer eny dise-player, carder, tenys player, or other unliefull gamer, to use unlifull games in their house, to lese for evy suche defaute vis. viiid. accordyng to the Statute of this lande.

Als je denkt dat de term 'gamer' van de laatste paar decennia is, dan heb je het goed mis. It's going way back... Het vroegst bekende gebruik van het woord 'gamer' stond al omschreven in de wetten van Walsall, Engeland, daterend uit 1450. Het document verbiedt spellen, inclusief kaarten en backgammon, en dreigt met gevangenisstraf voor iedereen die een "gamer" op z'n terrein huisvest. Kortom, in 1450 waren we dus ook al niet geliefd...



We weten het niet zo goed met dit Pokémon-bed...



COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

KAN EEN GAME DIE NIET TOP IS, TOCH TOP ZIJN?



Een vreselijk onduidelijke, filosofische kop. Ik snap het. En een wetenschappelijk verantwoord antwoord is natuurlijk 'nee'. Iets wat niet goed is, kan niet tegelijk ook goed zijn. Maar ik wil toch een lans voor de kop breken. Want ik kreeg dit gevoel toch echt toen ik een maand lang Assassin's Creed Valhalla aan het spelen was.

Ik deed dat op casual wijze, niet als gamerecensent. Niet aan één stuk door, niet speurend naar elke bug of een vermeend gebrek aan innovativiteit of lacune in de verhaallijn. Nee, gewoon elke dag een uurtje lekker door het Engelse landschap draven op zoek naar leuke dingen om te doen.

Ik lees de PU en andere media natuurlijk ook. En daarin werd gebrek aan innovatie duidelijk aangekaart. Evenals de grote hoeveelheid bugs en glitches die, zeker in het begin, soms zelfs game-breaking waren. Kortom, de game was tof, maar echt goed..?

Met dit in mijn achterhoofd begon ik mijn avontuur als Viking ook. Je weet wel, die recensenten-mindset. En vrijwel direct zag ik de problemen. De bugs. De glitches. De pop-up in de current versie (ik speel op de Xbox One). Irritant en soms zelfs zo frustrerend dat ik wilde ophouden. Maar op een gegeven moment liet ik dat los. Mede geholpen door een aantal patches die zorgden voor verbetering. En toen ik dat losliet, ontpopte zich een ander soort game voor me. Een game waar ik elke dag lekker in kon rondwandelen en een aantal subquests kan afwerken. Waar ik elke dag mijn Viking-vrouw sterker zag worden. Waar mijn wapentuig beter werd. En waar een deel van de quests zeker op elkaar leken, maar regelmatig ook konden verrassen.

Toen ik de lat lager legde, niet meer met een journalistenoog op zoek was naar innovatie, niet meer elke bug telde, tóén begon het grote genieten. Want elke dag kon ik niet wachten om mijn uurtje rondstruinen te beginnen. Elke dag had ik evenveel fun en genoot ik enorm van het prachtige landschap dat Ubisoft geschapen had.

Als je op deze manier zo (lang) intens kan genieten van een game, ondanks al de problemen... Kan een game dan toch gewoon echt goed zijn? Of moet je als journalist altijd de fouten en problemen in en van een game meenemen in je oordeel? Ligt hier het verschil van gamen als journalist en als gamer?





Je hebt promotie en promótie voor een videogame..:

"Het mechanisme achter FIFA FUT is een enorm eind verwijderd van gokken."



Peter Moore koopt de kaartjes blijkbaar zelf niet...

Power Spy

- En je wil niet weten hoeveel kutkaarten de kopers daarvoor gekregen hebben...
- Dit getal wordt bizar als je een Brits onderzoek leest waarin beschreven staat dat 30% van de Britse FIFA-spelers het aankopen van kaarten niet in de hand kan houden.
- De Powerspy mag toch niet hopen dat 1+1 2 is.
- Zo'n eerste nummer van het jaar draait altijd om vooruitblikken en voorspellingen.
- Nou, de Powerspy kan er ook wel een paar maken.
- Teksten blijven ook in 2021 te laat komen.
- Samuel maakt ook dit jaar de beste smoezen.
- Tjeerd laat iets te enge games ook dit jaar aan zich voorbij gaan.
- Ook dit jaar krijgen we het haar van Florian niet te zien.
- JJ speelt nog steeds religieus FIFA.
- Martin noemt zijn nieuwste huisdier TikTok.
- Raf stapt in het vliegtuig zodra dat kan, om ontwenningsverschijnselen te voorkomen.
- En Wouter... blijft Wouter.
- Dat de launch van Cyberpunk 2077 allesbehalve top notch was, dat is een understatement.
- Zelfs oud-eindredacteur Ed heeft nimmer zoveel fouten in een product gespot.
- Maar om de game nou te vergelijken met Adolf Hitler, dat gaat ons zelfs te ver,
- Een Amerikaanse journalist deed dat omdat hij de launch van deze game tot gebeurtenis van het jaar maakte, zoals Adolf Hitler dat in 1940-45 zou kunnen zijn. Omdat het dus zo evil is.
- De Powerspy kan minimaal 6 miljoen redenen verzinnen waarom deze uitspraak complete bullshit en verderfelijk is.
- Dat er gamers zijn met speciale voorliefdes voor het spelen van games, dat snapt de Powerspy wel. Niemand heeft dezelfde smaak. »

Power Spy

- Maar een gamer die een Panda in World of Warcraft speelt en enkel door bloemen te plukken level 60 haalt, dat gaat hem toch wel erg ver...
- Zou wel een zeer goede zen-oefening zijn voor ADHD-redacteuren als Samuel en JJ.
- Alhoewel beiden nog liever zouden masturberen met een kaasschaaf dan de Panda uit te hangen in WoW.
- Sony heeft de levering van vrijwel alle modellen PS4's aan Japanse winkels stopgezet.
- Met de immense schaarste van de PS5 betekent dit dat je vrijwel helemaal geen PlayStation-console meer kunt kopen.
- Hoeveel zou Microsoft voor deze marketing-actie betaald hebben...?
- Opeens was daar het verhaal dat de controller van de Xbox (nog steeds) op batterijen draait omdat Microsoft een deal had met Duracell.
- Het bleek niet waar te zijn.
- Het zou ook op de konijnen af zijn geweest als er wel een kern van waarheid in had gezeten...
- JJ haat de batterijen overigens met een passie.
- De cheap-ass van de redactie gebruikt de Action-variant van de batterijen en heeft nu al twee keer een uitvallende controller gehad tijdens een spannende pot FIFA.
- En ja, de controller geeft waarschuwingen.
- Maar zie jij die waarschuwing als je tot op het bot geconcentreerd FIFA speelt...
- Kutkonijn.
- Goede vraag voor 2021: als services als Google Stadia en Xcloud echt succesvol worden en je dus geen console of PC meer nodig hebt om games te kunnen spelen, wat zetten we dan bovenaan de cover?
- Zet Google Stadia erbij en je hebt opeens een tweede regel nodig.
- Het spelen van previews tijdens de pandemie is een aparte beleving. Doorgaans zit er namelijk een developer mee te kijken vanuit zijn studio als jij thuis aan het spelen bent. »

OPUNIE

DE SPLIJTZWAM DIE CYBERPUNK 2077 HEET

De launch van de meest gehypete game van 2020, Cyberpunk 2077, ligt nu dik een maand achter ons. Het is genoegzaam bekend dat de game een allesbehlave vlekkeloze launch beleefde. Het spel wemelde van de bugs en glitches en op de current gen consoles (Xbox One en PS4) was hij zeer slecht speelbaar. En dan drukken we ons mild uit.

Waar we vooraf gedacht hadden of zelfs zeker wisten, dat we op de redactie unisono de loftrompet over de kraker van CD Projekt Red zouden gaan afsteken, daar splitste de game onverwacht de gamer-community in tweeën. En omdat de PU-redactie een afspiegeling is van die community, kan je verwachten dat dit bij ons ook het geval is. En dus vroegen we de redacteuren: heb je de game gespeeld, op welke platform en voldeed het aan je verwachtingen?




Ja, ik heb Cyberpunk 2077 gespeeld en wel op PC. De punten waarop het teleurstelde smelten voor mij weg naast de momenten waarop de game veel meer andere verwachtingen overtrof... of me verraste met dingen die ik niet eens verwacht had.




Ik heb de game gespeeld op de Xbox One. Ik had letterlijk de beste game ooit verwacht, maar Cyberpunk staat ergens op plek 2077 op mijn 'beste game ooit'-lijstje. CD Projekt Red verdient elke korrel stront die ze momenteel over zich heen krijgen. Ik kan me niet herinneren dat gamers ooit zó erg zijn voorgelogen. Bah.


Ik heb hem (uit)gespeeld op de Xbox Series X, in de quality mode. Ik heb hele wisselende gevoelens gehad tijdens het spelen van de game, uiteraard door de vele bugs en gekke problemen. Uiteindelijk is Cyberpunk 2077 wel geworden wat ik hoopte: een game met insane goede quests, subliem schrijfwerk en lastige keuzes. Alles eromheen mag dan met plakband bij elkaar gehouden zijn, qua verhaal en personages kunnen zeer weinig games zich meten met Cyberpunk 2077.




Ik heb Cyberpunk 2077 gespeeld, een paar uur, op de Xbox One. En ben er toen meteen mee gestopt. Het spel was onspeelbaar. Omdat ik door de ellende de klasse van het spel kon zien, wacht ik tot ik een Xbox Series X ga halen (geen haast) en start de game dan opnieuw op.



JJ'S GLAZEN BOL VOOR 2021

Ja, dat is de glazen bol van oud PU-redacteur Jan. Die stond op de redactie stof te happen en JJ heeft toen besloten hem even tijdelijk mee naar huis te nemen. Zodat 'ie wat keiharde voorspellingen kan gaan doen (en vooruit, Jacco mocht hem daarna lenen, zie pagina 32).

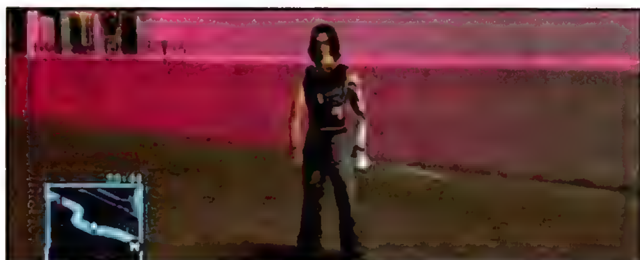


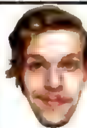
1. 2021 wordt een overgangsjaar met games die op beide generaties consoles uitkomen en dus niet tonen wat de toekomst gaat brengen. Pas in 2022 gaan we er als gamer echt op vooruit.
2. Niks PS5 of Xbox Series X. De Nintendo Switch wordt de best verkopende console van 2021.
3. Xbox Series X-bezitters moeten in 2021 helaas nog even stevig op hun tanden bijten. Er komen weinig hoogdravende first-party-releases dit jaar.
4. Pas na de zomer liggen de next-gen-consoles langer dan een minuut in de winkels.
5. Xbox koopt een grote Japanse publisher.
6. CD Projekt Red gaat na verloren rechtszaken over Cyberpunk 2077 in de verkoop.
7. De weg van Warzone gaat stijl omhoog, piekt en gaat in loop van het jaar omlaag.
8. In het voorjaar wordt GTA6 aangekondigd.
9. De Switch Pro ligt dit najaar in de winkels.
10. 2021 wordt het jaar van de uitstel.



Ik heb hem gespeeld op de PS5. En na een uurtje of 115 ook geplatinumd. Ik ging er met nul verwachtingen in (heb immers niks met CDPR of The Witcher) en dat zorgde ervoor dat de game mijn verwachtingen zelfs heeft overtroffen. Ik verwachtte een overhypete RPG met wat esthetische cyberpunk-elementen, maar kreeg daarvoor in de plaats een hilarisch ongebalanceerde actiegame met onverwacht memorabele personages, uiterst vermakelijke gameplay-mechanics en de tofste open-wereld-locatie in een game ooit.







Ik wilde wachten, maar zat op releasedag ziek thuis en besloot hem toch maar digitaal aan te schaffen op m'n PS4 Pro. Enkele uren verder realiseerde ik dat ik me ooit érg goed ga vermaken met deze game (vooral het verhaal), maar ik kan wel even wachten tot er het een en ander gefixt is. Refund is aangevraagd – die 70 euro die je online moet neerleggen is iets té –, ik ga wel los als de PS5-versie uitkomt.



Nintendo verkoopt kekke Animal Crossing-jasjes



Eh, ja, zo kan het ook

Power Spy

- Is toch een beetje alsof de leraar over je schouder meekijkt als je examen doet.
- Je moet ook nog eens dubbel oppassen wat je zegt, want de chat staat aan...
- Als we de geruchten mogen geloven gaat Sledgehammer de nieuwe Call of Duty maken.
- Het kan de Powerspy allemaal geen reet schelen. Al deed Miyamoto of Kojima het.
- Zolang Warzone er maar in zit.
- Dat van Kojima trekt de Powerspy echter nu al terug.
- Dan krijg je een uiterst vage singleplayer van 26 uur waarvan 20 uur cutscenes zijn.
- Die niemand ooit begrijpt.
- Rockstar heeft aangegeven dat ze ook in de toekomst vasthouden aan het maken van singleplayer-content.
- Dat zou de Powerspy ook doen als 'ie 130 miljoen spelletjes verkocht.
- Onlangs hield Wouter een grote redactievergadering online vanwege de lockdown. Iedereen kreeg een invite zodat hij /zij thuis kon meedoen,
- Nog kwam de helft te laat.
- De smoes was wel een stuk makkelijker: "Ik was er wel, maar Zoom werkte niet op mijn PC..."
- De lockdown-equivalent van 'de brug stond open'.
- Voordeel van de online meeting was dan wel dat je in zo'n Zoom-meeting niet door elkaar kan kakelen.
- Wouter zette je dan gewoon op mute.
- Dat is toch wel iets wat ze straks in de normale wereld bij vergaderingen mogen gaan invoeren.
- De Switch Pro lijkt er dus aan te komen. Als we de geruchten mogen geloven met 4K-beeld.
- Dan kan de Powerspy nog scherper zien hoe 'low-res' de graphics van Nintendo-games zijn.
- En aan alle Nintendo-fans die nu boos worden...
- Hé, jullie low-res-platformpje blaast die high-res-boys allemaal omver met al die verkopen...

MAAK JE KLAAR VOOR EEN BETER JAAR

EEN PU-VIEW OP 2021

DE REDACTIE

VOORSPELT VEEL MOOIS

Enigszins bijgekomen van het feit dat 2020 ons bij het zachte gedeelte tussen de geslachtsorganen en de anaalklier pakte en zo hard trok dat we een salto maakten? Mooi, dan kunnen we ons richten op de sequel. Want die zou wel eens groter, beter en sterker kunnen worden...



"Ja, 2020 zal niet de boeken in gaan als het jaar waarin we allemaal al zingend over de weilanden huppelden met rossige wangetjes van blijdschap. Maar uiteindelijk is het voor videogames vérre van een beroerd jaar geweest. Nintendo deed belachelijk goede zaken met games als Animal Crossing: New Horizons (check verderop in deze PU hoe hard Jurjen op die game is gegaan) die doodsimpel 26 miljoen keer over de toonbank vloog, terwijl er ook nog even een Switch-console of 21 miljoen verkocht werd. Microsoft sodemieterde twee verschillende spelcomputers op de markt nadat ze zonder te knipperen even een paar miljard besteedden om Bethesda over te nemen. Oh, en Sony bracht een PlayStation 5 uit die zo gewild was dat bijna niemand 'm nog heeft. Dus ja, prima zaken gedaan, die videospelletjes. Maar weet je wat? Het was allemaal voorwerk voor 2021, want zoals Laura, Graddus, Jacco en Florian jullie in de volgende pagina's zullen vertellen, wordt dat een nog crazier jaar dan z'n voorganger. Check hun wilde voorspellingen, valse hopen en meest geanticipeerde games. Beter ben je er klaar voor!"



LAURA'S VALSE HOOP:

PARENDE PIÑATA'S, PLEASE!



In al deze hevige thuiszittijden heb je een beetje rust in je hoofd nodig. Als iets daar voor kan zorgen, dan is het... Animal Crossing! Maar ja, na een jaar knollen verkopen, nietsvermoedende vissen kidnappen en vijftienmiljoen keer exact hetzelfde dialoog hebben met Rodney, is zelfs mijn rustige brein toe aan iets nieuws.

Iets nieuws in de vorm van knalkleuren, rare fantasiebeesten en gekke paringsdansen: Viva Piñata. Complete strategieën uitdenken over welke bloemen je het beste kunt zaaien, welke piñata's je graag zou zien vermenigvuldigen en natuurlijk de vijand buiten je tuin houden: er hoeft niet heel veel aan de formule van een nieuwe Viva Piñata te veranderen.

Wie weet kan er ook een sociaal ding aan worden toegevoegd, waarbij je zelf een idiote piñata kunt creëren, of in een keer iemands thuis kunt kopiëren. Misschien kun je de game op je smartphone verder spelen, zodat je onderweg via minigames meer piñata's kunt maken, waarmee je dan later weer verder kunt spelen in je virtuele tuin. Ik heb een tuintje in mijn hart, maar alleen voor piñata's.





GRADDUS' MEEST GEANTICIPEERDE:

BROEKPOEPEN TOT DE MACHT 8



Laatst, tijdens het jaarlijkse afstofuurtje van mijn gamecollectie, realiseerde ik me ineens hoeveel Resident Evil eigenlijk voor me betekent. Na Mario, Zelda en *kuch* Sniper Elite, is het immers de serie waar ik de meeste exemplaren van bezit. Resi 1, 2 en 3 voor de PlayStation, remakes van die delen voor de Xbone, deel twee voor de N64, Resident Evil 4 voor elk platform waarop 'ie is uitgekomen (dus letterlijk: bijna elk platform), deel 5 en 6 natuurlijk en de Revelations-games voor verschillende handheld-systemen. Oh, en het briljante Resident Evil 7 voor de PlayStation 4 + PSVR. Man, wat een ervaring was dat. Met dat gekke oversized brilletje de kelders van de villa verkennen en mezelf een dubbele rolberoerte schrikken bij het kleinste geluid. Good times.

Ik verwacht dat Resident Evil Village (of 'Resi 8' in gewone mensentaal) daar overheen gaat. Met gemak. De omgeving, een soort Dracula-achtig, door een besneeuwd bos omringd kasteeldorpje (het titulaire 'village') is nóg sfeervoller, en qua gameplay en het open leveldesign oogt het nog het meest als een spirituele opvolger van Resident Evil 4. Dankzij de Teraflopping power van de PS5 en Xbox Series X komen de jumpscares ook nog eens nóg dreigender in beeld.



Als laatste hoop ik wederom op PSVR-support. En dat Tjeerd gedwongen wordt om een full-length playthrough te doen. Broekpoepen tot de macht 8.



JACCO'S VERGEETJENICHE:

SEASON MAG NIET VERGETEN WORDEN



Als je één game op je radar moet zetten, laat het dan het wonderschone Season zijn. Al is het maar voor de prachtige landschappen die media als natuurlijklichtfotografie en Japanse houtsneden verheffen tot interactieve kunstwerken waar je al fietsend doorheen rijdt. Voor een hele belangrijke zaak, trouwens. Uitgerekend jij krijgt de nobele taak om stervende culturen vast te leggen met je fotocamera, microfoon of pen en papier. In feite bepaal je wat het stelletje beeldschermverslaafden dat we zijn in de toekomst nog weet van de pure levenswijzen van bepaalde volken, en wat er vergeten wordt. Triest, maar tegelijkertijd prachtig: zo hoort kunst te zijn.




Stray

PURAKELS:

- Xbox lijkt dit jaar al de consolewars van PlayStation te winnen, mede dankzij het succes van Gamepass. Daar verandert zelfs Halo Infinite's uitstel naar 'indefinite' niks aan.
- De gamemarkt blijft maar groeien, vooral door het verplichte corona-thuiszitten. Anti-vaxxers verleggen hun aandacht van de weeromstuit van Bill Gates en 5G-antennes naar Nintendo, Sony en Microsoft.
- Rockstar kondigt na het succes van GTA V's Enhanced Edition remasters aan voor deel vier, drie, San Andreas en Vice City. Een woordvoerder laat weten: "nieuwe games maken? Da's zóóó 2013..."
- CD Projekt Red neemt de titel 'meest gehate game-uitgever' over van EA. Ze besluiten daarop lootboxes in The Witcher 3 en Cyberpunk 2077 te implementeren om hun kelderende cashflow te counteren.

FLORIANS VERGEETJENICHE:

POEZENMORMELS REGEREN DE WERELD



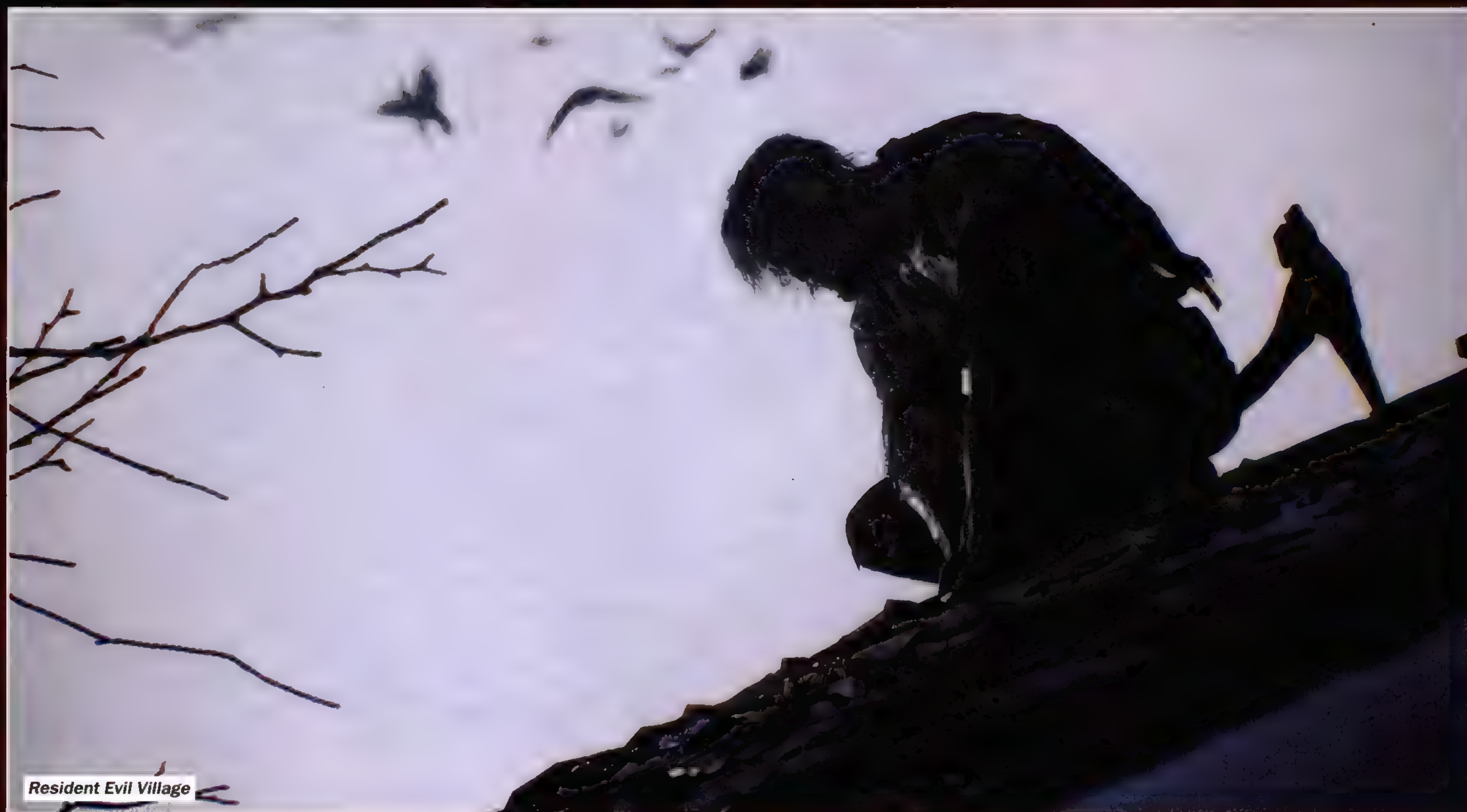
I. Love. Poezenmormels. Al sinds mijn geboorte heb ik katten om me heen en ik heb vanaf dag 1 dat ik het huis uit ben gegaan ook eigen furry monsters. Ik heb er inmiddels vijf rondlopen thuis en kan me geen leven voorstellen zonder. Toen Stray werd aangekondigd, met een kat in de hoofdrol, werd ik dan ook direct gelukkig.

Stray speelt zich af in een futuristische wereld, waarin de mensheid plaats heeft gemaakt voor robots. Tenminste, zo lijkt het, want er zijn geen mensen te zien in de eerste en enige trailer. Misschien nog wel gekker is dat de kat ook het enige poezenbeest lijkt te zijn in deze wereld, of misschien zelfs wel het enige levende wezen.

We weten nog maar weinig over Stray, maar het intrigeert me als een malle. Wat is dat voor wereld? Waarom zijn er geen mensen? Hoe komt die kat daar terecht, en hoe komt hij/zij aan dat rugzakje? En wat is het doel van de game en hoe ziet de gameplay er uit? Ach, maakt me eigenlijk geen kloot uit, het is bevestigd dat je de hele game met de kat speelt, dus I'm sold.




Stray


Resident Evil Village

GRADDUS' VALSE HOOP:

EEN NIEUWE WOLFIE, BITTE



Wacht. Ik herprogrammeer mijn hersenen even, zodat het net is alsof Wolfenstein: Youngblood nooit heeft bestaan... PLIEP. PLIERIERPSSSKIEWEEEEEPSKIPLIEP! PLIERPSK.

Zo, dat lucht op. Mijn aller- aller- allerliefste wishful thinking-droom is namelijk een nieuw deel uit ieders favoriete nazi-'em-up. En hoe kan ik dat met droge ogen beweren, terwijl het laatste deel best meh was? Anyway, een nieuwe Wolfie dus. Het liefst gewoon met B.J. Blazkowicz als hoofdrolspeler, Hitler of Himmler of voor mijn part Nasi fucking Göring als antagonist en met genoeg Panzerhunden om een asiel mee te beginnen. Of een schroothoop, muhahaha. Oh, en OCCULTE shit; je weet wel, experimenten met uit de dood herrezen Germaanse keizers die iedereen in bloeddorstige Nazi-zombies veranderen enzo. Een beetje zoals Wolfenstein altijd was voordat MachineGames het overnam. Maar dan wél weer met MachineGames-gameplay. Volg je het nog? Maakt niet uit. Het enige wat telt is een nieuwe Wolfie. In 2021, bitte.





JACCO'S VALSE HOOP:

POKÉMON DIAMOND & PEARL-REMAKES



In 2021 bestaat Pokémon 25 jaar, en mijn verwachtingen daarvoor zijn weer veel te hoog. Natuurlijk laat ik me als een klein kind ophypen door YouTubers die in elke scheet van Masuda een hint zien, maar het helpt ook niet dat The Pokémon Company zelf zegt dat het 'groots' gevierd gaat worden. En ja: remakes van de vierde generatie Pokémon-games zouden ontzettend logisch zijn. Er is een gigantische community van mensen tussen de 20 en 25 jaar die zweren bij Diamond, Pearl en vooral de derde versie, Platinum. Maar ergens weet ik dat Game Freak me gaat naaien. We krijgen een andere remake, of erger: Sinnoh krijgt de Let's Go-behandeling. Of de game wordt totaal niet aangekondigd en al die hints die we de afgelopen jaren zogenaamd hebben gekregen blijken onzin te zijn. Het blijft The Pokémon Company natuurlijk, en dus blijven deze onderhand legendarische remakes wishful thinking.

PURAKELS:

- **PU wint eindelijk de langverdiende Pulitzer Price. Een dolgelukkige Wouter Brugge: "Dit is nog specialer dan die ene keer dat ik een koe mocht knuffelen!"**
- **De Switch Pro komt uit in september en kost 429 euro. De verbeteringen betreffen – eindelijk – een 1080p-oledscherm, een betere batterijduur, betere performance en godzijdank ook een betere versie van de Joy-Cons. Ook moet Nintendo honderd keer herhalen dat nieuwe games gewoon nog draaien op de oude Switch, want blijkbaar snappen mensen niet wat 'een betere versie van de Switch' betekent. Heel vermoeiend.**
- **Eind 2021 krijgen we gameplay van Dragon Age 4 te zien, maar het stelt teleur. Alweer.**
- **Eind 2021 krijgen we een trailer van Mass Effect 4 te zien, maar het stelt teleur. Alweer.**



Deathloop

PURAKELS:

- Square Enix laat ergens dit jaar weten dat de ontwikkeling van Final Fantasy 7: Remake Part 2 "uitstekend" gaat en dat de game ergens in 2023 moet verschijnen. Fans beginnen zich langzamerhand weer zorgen te maken...
- Rockstar maakt alleen nog games met vrouwelijke hoofdrollen, want games met alleen mannen erin, zeker als het er ook nog drie tegelijk zijn, dat is niet meer van dit decennium.
- De Tamagotchi keert terug, omdat iedereen heeft ontdekt dat die coronapuppy inmiddels toch wel erg groot is. Niantic maakt de Tamagotchi zo dat je hem kunt gebruiken in combinatie met Pokémon Go, de game waarmee de studio wél groot succes had. Vooral die van Pikachu is populair, die elke keer een klein stroomstootje geeft als je niet op tijd zijn stront opruimt. Pikapoep!

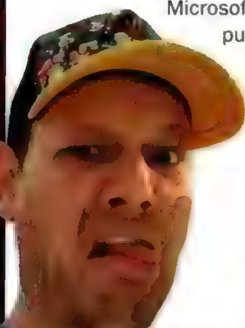
FLORIANS VALSE HOOP:
NINTENDO STOPT MET HARDWARE MAKEN



Mijn allergrootste gaming-droom is al jaren dat Nintendo gaat ophouden met het maken van hardware en zijn games multiplatform gaat uitbrengen op de PS5 en Xbox Series X. Ik begrijp, dat is nogal een statement waar ik geen vrienden mee zal maken, maar let me explain...

Ik houd namelijk ontzettend van de Nintendo-games, maar vind de underpowered hardware die Nintendo maakt eigenlijk al jaren niet boeiend meer. De laatste Nintendo-console die behoorlijk krachtig was en mee kon komen met de PlayStation en Xbox was de GameCube, maar daarna kwam de hardware niet eens meer in de búúrt. Zo ook niet bij de Switch. Zit ik dan, met 720p op mijn 77 inch OLED te spelen, pppfff... En nee, ik vind het niet boeiend dat het ook een handheld is, ik wil gewoon een krachtig Nintendo-bakbeest naast m'n tv!

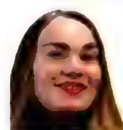
Hoe vet zou het zijn als Nintendo zijn games op de PS5 en Xbox Series X zou uitbrengen, zodat je ze in 4K/60fps of misschien zelfs 120fps met HDR-support en ray tracing-effecten kunt spelen? Nintendo, please, laat de hardware lekker aan Sony en Microsoft over en focus je puur en alleen op wat je het allerbeste doet: vette games maken!







LAURA'S MEEST GEANTICIPEERDE:
LEKKER EROP LOS HACKEN ALS EEN GODIN OF WAR



We hebben er nog nagenoeg niets van gezien, en dat wat we wel zagen, deed niemand aan God of War denken. Eerder werd gedacht aan Assassin's Creed, waarnaar ook gehint werd met de titel Ragnarok. Natuurlijk zijn we zielsgelukkig dat het wél God of War is, en dat is om meer redenen dan het feit dat ik steeds de weg kwijt ben in de Vikingversie van Assassin's Creed. Ik. Wil. Hakken.

Nadat Kratos z'n franchise überhaupt al een dikke hit was geworden, kwam er in 2018 nog even een Game of the Year-waardige nieuwe generatie uit. Die smaakte naar meer. Hoe zal het de kleine jongen uit die game vergaan? Atreus en Kratos schijnen in Ragnarok te maken te krijgen met... het einde der tijden. Dat klinkt ons na 2020 ook een soort van bekend in de oren.

Gelukkig leven de twee killers niet in 2021, maar in een tijd van Noordse goden en overige mythologie uit het aloude Scandinavië.

Waarschijnlijk gaat het weer hard tegen hard, en dat is precies waarom ik zo geniet van het idee dat er weer een God of War aankomt. Die hele zentoestand van Viva Piñata of Animal Crossing moet je af en toe even doorbreken met wat oer-Noords bloedvergieten.


Returnal

WOUTERS VERGEETJENICHE:

HOUSEMARQUE GAAT HET DAK ERAF BLAZEN

Returnal niche noemen is misschien een beetje pijnlijk voor ontwikkelaar Housemarque, want met deze game willen ze juist GROOT gaan. We kennen de studio tot nu toe vooral van hun twin-stick-shooters, zoals Resogun, Nex Machina, Alienation en Super Stardust, waarmee ze het genre simpelweg meester zijn. Het zijn lekkere spelletjes, maar ook redelijk bescheiden in omvang en niet bepaald triple-A. Ik ga er superhard op, net zoals Florian trouwens, maar het is wel, tja... redelijk niche. Met Returnal is het duidelijk dat Housemarque hun hele studio op één titel heeft gezet, in plaats van dat ze hun resources verspreiden over meerdere games. En om hier een verhalende third-person-shooter van te kunnen maken met indrukwekkende productiewaarden, hebben ze misschien ook nog wel wat extra monetaire ondersteuning gekregen van Sony Interactive Entertainment. Dat zou per slot van rekening wel mogen, nadat ze zoveel games exclusief voor de PlayStation hebben gemaakt! Dus wordt Returnal een hele interessante titel voor mij en ook natuurlijk voor Housemarque: dit voelt als de game waarvoor ze zich al sinds 1996 klaarmaken. En we gaan het meemaken, dit jaar.


Returnal

PURAKELS:

- Nintendo brengt de Switch Pro uit, die gehaktballetjes maakt van de PS5 en Xbox Series X. Alle games draaien standaard in 4K/120fps met alle grafische toeters en bellen van tegenwoordig en Florian staat gruwelijk voor lul met zijn grootste gamingdroom.
- Na tientallen patches is Cyberpunk 2077 eindelijk de game waar we allemaal op hoopten.
- Bluepoint Games heeft in het diepste geheim naast de remake van Demon's Souls gewerkt aan een remake van Jak & Daxter, samen met wat Naughty Dog-devs. Neil Druckmann laat weten deze keer niet de nek van Jak of Daxter te hebben omgedraaid.
- Elden Ring komt weer niet uit.
- Gran Turismo 7 ook niet.
- Michel Ancel laat weten dat zijn vertrek bij Ubisoft een misverstand was en er weer een nieuwe Rayman uitkomt, in de stijl van Rayman Legends en Origins.



catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

MOHAMMED FEDDAHI

DE NIEUWE OUDE VRIEND VAN POWER UNLIMITED

Als we één Eindbaas moeten kiezen, dan komt Mohammed Feddahi daar absoluut voor in aanmerking. Hij bood tijdens de Sint Stream voor Stichting KiKa, in samenwerking met Catawiki, als een malle op een interview van één pagina in dit heerlijke blaadje, en won. Maar in plaats van één, gaven we hem er gewoon twee.



Afgelopen december hadden we weer een fantastische Sint Stream waarin we knaken hebben opgehaald voor Stichting KiKa. Voor degenen die het gemist hebben: we sleepten ruim 10.000 euro binnen voor het goede doel en Mohammed heeft daar rijkelijk aan bijgedragen door een interview in een van zijn lievelingsbladen te kopen (dit blad dus, heh). En dat hij een hardcore gamer is, werd zéér duidelijk in ons gesprek met hem!

Dude. Ten eerste: dankjewel! Het is ontzettend tof dat je dit hebt gedaan. Waarom ben je er zo bovenop gesprongen?

Oh, zo graag gedaan! Ik zag al vroeg op de website dat jullie dit gingen doen voor KiKa, en deed toen gelijk al via een DM een bod. Maar uiteindelijk ging daar ook weer iemand overheen, dus ik bleef gewoon rustig afwachten tot aan het einde van de veiling om toe te slaan. Ik had dit echt al meteen in mijn hoofd, ja.

We kunnen echt niet voldoende benadrukken hoe tof we het vonden dat je bleef bieden. En natuurlijk ben je ook een hardcore gamer zoals wij.

Dat kan je wel stellen, het is echt iets waar ik dagelijks mee bezig ben! Niet alleen door games te spelen, maar dagelijks plaats ik ook foto's op mijn Instagram onder de naam MeesterGeek. Op deze manier kan ik mijn hobby's, fotograferen en games, combineren.

Wat is voor jou de eerste game-ervaring die je nooit meer zal vergeten?

De allereerste game-ervaring waar ik graag op terugkijk is dat een vriend van mij een NES met Super Mario Bros. had. En dat hij toen op knoppen drukte en er van alles gebeurde. Die herinnering staat me ontzettend goed bij. Mijn ouders waren niet kapitaalkrachtig genoeg, dus mijn eerste games heb ik via vrienden ervaren. Pas toen ik een bijbaantje had kon ik zelf wat aanschaffen en dat was de Nintendo 64. Misschien heb ik juist dáár de mooiste herinneringen aan, zoals The Legend of Zelda: Ocarina of Time!

Had je nog andere games die je toen helemaal kapot gespeeld hebt?

Oh zeker, ik heb enorm genoten van Banjo-Kazooie, maar ook de opvolger Banjo-Tooie. En ik speelde veel Mario 64 en Mario Kart, maar ook de tegenhanger Diddy Kong Racing vond ik toen erg goed.

Zoveel ervaring in gaming, ben je dan ook een purist? Die bijvoorbeeld zegt dat Mario Kart op de SNES de beste versie ooit is?

Nee, ik laat alles eigenlijk gewoon op mij afkomen en denk echt dat wanneer de tijd vordert de games ook steeds beter worden. Ik heb van Mario kart 8 op de Switch echt net zoveel plezier beleefd als van de versie op de SNES of de N64. Misschien nog wel meer, omdat de graphics zo goed zijn.

En dan toch, je bent ook al wat ouder, vergeten moderne games misschien af en toe wat goede gameplay is?

Ja, ik heb wel het gevoel dat games soms wat 'kleiner' zijn dan toen. Ik kan me goed herinneren dat jullie vroeger in het blad hints en cheats hadden voor games. Dan moest je maar mazzel hebben dat je op zoiets stuitte om verder te kunnen komen. Games vind ik tegenwoordig toch wat makkelijk en gericht op een groot publiek. Vroeger waren games voor mij toch wel uitdagender.

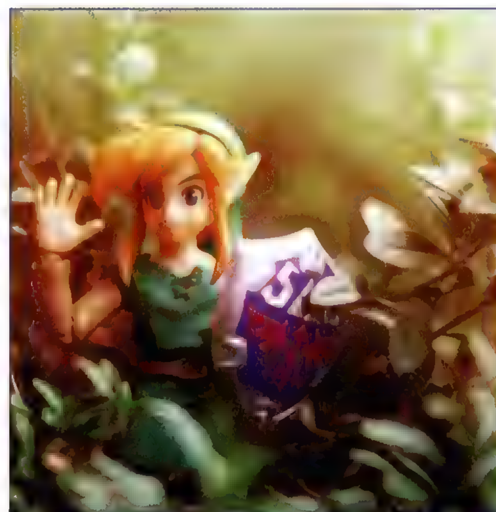












Het is natuurlijk ook wel dat games overal te vinden zijn voor een prikkie, ook met GamePass en andere abonnementen.
Ook al waren games die je vroeger kocht best wel k*t, had dat ook wel zijn charme. Er waren genoeg titels op de N64 die ik had die echt slecht waren, maar ik had gewoon niet zoveel geld om veel games te kopen. Dus ik speelde die ook met veel plezier. Nu heb je bijvoorbeeld een enorm aanbod van games op PlayStation Now en ik heb amper de motivatie om me in al die games te verdiepen. Maar de pareltjes koop ik hoe dan ook.

Waar laat je je dan door leiden? Lees je dan eerst previews en reviews?
Dat ligt eraan. Als het bijvoorbeeld gaat om first-party-games van Nintendo, zoals Zelda en Mario, dan koop ik die blind en ga ik niet eerst reviews checken. Maar bij minder bekende spellen kijk ik wel een beetje de kat uit de boom.

Was dat ook de reden dat je PU bent gaan lezen?
Oh, als er een nieuwe PU was, ging ik die meteen halen, ja. Ik lees het blad al sinds de jaren negentig en ben ermee opgegroeid. Maar het ging me niet alleen om de reviews. Het waren vooral de mensen die ervoor schreven die ik het meest boeiend vond. Allemaal personages waar ik een band mee opbouwde. Dus ik keek ernaar uit om over hen te lezen, en over de gekke dingen die ze beleefden.



Maar wie is dan je favoriete redacteur?
Dat is een beetje een lastige vraag. Maar oké, ik denk dan toch Jan Meijroos. Hij schreef op een gegeven moment zo'n beetje het halve blad vol en had zo'n brede smaak. Hij was altijd enthousiast, en gaf eigenlijk weinig lage punten. Natuurlijk waren Skate en Boris echt meer een personage, maar Jan gaf wel meer inhoud in zijn artikelen. Het gaf me het gevoel dat 'ie wel echt een werkpaard was omdat hij zoveel schreef.

Natuurlijk hebben we PU.nl, dus waarom zou je dan nog een blad lezen?
Dat fysieke is bijzonder. Je bent ermee opgegroeid en je hebt er mooie herinneringen aan, en dat wil je echt letterlijk kunnen vasthouden. Dat bladeren is nostalgisch, zelfs de geur van het blad is een ding.

Hoe reageerden mensen vroeger in jouw omgeving op 't feit dat je gamet, en hoe is dat nu?
Mijn ouders waren echt tof en bemoeiden zich er eigenlijk niet mee. Zolang het goed ging op school, en dat ging het zeker, dan kon ik gewoon doen en laten wat ik wilde. Sowieso speelden mijn vrienden ook veel games. En mijn vrouw is zelf ook een gamer, meestal op PC, en is opgegroeid met games als Commander Keen. Het is zo tof om die liefde te delen, en dat ze er helemaal in meegaat in plaats van dat ze zegt dat ik wat anders moet doen.

Maar ik moet wel eerlijk zeggen dat het soms (en ik wil het niet schamen noemen) lastig is om tegen collega's en andere volwassenen te zeggen dat ik games speel. Ik heb gewoon geen zin in stomme reacties van mensen die zeggen dat games voor kinderen zijn. Aan de ene kant kan ik het er goed over hebben met leerlingen, want ik zit in het onderwijs, en aan de kant word je toch in een hokje geplaatst.

Kan je gaming dan ook gebruiken tijdens je lessen?
Oh, zeker, ik kan wat dat betreft goed levelen met mijn leerlingen [op één lijn zitten, dus, niet Chinese-kelder-stijl laten farmen in World of Warcraft (hopelijk) – Marvin]. Dan leg ik bijvoorbeeld uit waarom er niet meer PlayStation 5's worden gemaakt, en hoe vraag en aanbod werkt. Zelfs in toetsen probeer ik de game-industrie aan te halen omdat ik weet dat het een groot deel van mijn groep aanspreekt.

Over die PS5 gesproken: je bent een enorme Nintendo-fanboy en tóch hebben we je betrapt met een PlayStation 5 op Instagram!
Haha ja, en dat heeft me ontzettend veel moeite gekost ook. Het was echt een jacht! Ik zit in een gamergroep op Telegram waar iemand een bot had die verkopen bijhield en op een gegeven moment ging het los. Op Bol.com ging ineens de console online en 'hup' slingerde ik de PlayStation in het wagentje. Dat kostte me vier minuten, en na zes minuten was 'ie uitverkocht. Dus dat ik hem heb is te danken aan de community.

En stel, het is 2030, en games blijven natuurlijk zich ontwikkelen. Wat zou jouw ultieme game-ervaring zijn?
Dat is een lastige vraag. Maar ik zou het zo tof vinden als ook Nintendo overstapt naar VR, dat je Mario Kart écht kan spelen in die wereld. Maar goed, ik heb sowieso nog een enorme backlog en té weinig tijd! ✖

OOK IETS VETS IN HUIS?
Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar redactie@powerunlimited.nl en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

HOGWARTS LEGACY

HELEMAAL POTTER, ZONDER POTTER

Het blijft een mooi verhaal. Hoe een bijstandsmoeder tijdens een vier uur vertraagde treinreis op het idee komt van een sullig jochie dat met een speciale trein naar een tovenaarsschool reist. Jurjen kan niet wachten weer naar Hogwarts af te reizen, zónder Harry dit keer.



Uiteraard heb ik in de jaren nul de boeken gelezen, de films gezien. In de jaren tien kon ik de boeken voorlezen aan mijn kids, en de films nóg een keer zien.

Gaandeweg werd de zogenaamde Wizarding World van Harry Potter mij net zo dierbaar als de werelden van Star Wars en Marvel. Van die werelden waarin ik me thuis voel, waarin ik de weg, wezens en wetten ken, waarvan ik de personages als vrienden ben gaan beschouwen. Een magische, inspirerende wereld die laat zien dat zelfs het sulligste jochie het verschil kan maken.

Het is alweer véél te lang geleden dat ik iets nieuws in die wereld mocht beleven.

MEER TE VERTELLEN

Het verhaal van Harry Potters schoolcarrière is na zeven boeken en acht films natuurlijk wel verteld. Maar dat er veel meer te vertellen valt, blijkt wel uit het theaterstuk Harry Potter and The Cursed Child (over Harry Potter als volwassen vader van drie kids). En dan zijn er nog de twee Fantastic Beasts-prequels die in hetzelfde universum spelen, en waar we eind 2021 – als het goed is – het derde deel van kunnen gaan zien.

Dus, tuurlijk, zo af en toe valt er wel weer eens iets nieuws te beleven in de magische wereld van Harry Potter. Maar de hoeveelheid Potter-gerelateerde uitgaves valt in het niet als je kijkt wat er allemaal wel niet verschijnt in andere populaire universums, zoals die van de eerder genoemde Star Wars en Marvel, beide goed voor een schier onophoudelijke stroom comics, boeken, films, tekenfilms, series en... inderdaad, laten we het eens over games hebben!

GELEKTE BEELDEN

In de jaren 2001-2010 verscheen een aantal aardige games waarin je de verhaallijnen van de boeken/films volgde. Daarop volgden in 2010 en 2011 de beste Harry Potter-games die ik ooit speelde: Lego Harry Potter: Years 1-4 en Years 5-7. En verder? Nou ja, vooral gimmicky toestanden eigenlijk, waaronder een Kinect-game, twee Wonderbook-games voor het PlayStation Eye van de PS3 en een Pokémon Go-kloon.

Dus reken maar dat ik aan mijn monitor zat gekluisterd toen er in 2018 opeens beelden lekten van een NIEUWE HARRY POTTER-RPG!

Inmiddels is deze RPG officieel onthuld, en blijken de in 2018 gelekte beelden authentiek, waardoor ik inmiddels een aardig beeld heb van wat we van deze Harry Potter-RPG kunnen verwachten. In elk geval géén Harry Potter.

IS DAT EEN WEASLEY?

Hogwarts Legacy speelt aan het eind van de jaren 1800, dus minstens 100 jaar voordat Harry werd geboren en zo'n 40 jaar voor de ontwikkelingen die we in de Fantastic Beasts-films zagen. Dus als je had gehoopt samen met Harry, Ron, Hermelien en andere geliefde personages uit de Potter-films de lessen op Zweinstein te kunnen volgen: vergeet het maar. Je zult in de gangen van Hogwarts vooral nieuwe personages tegenkomen, los van wat figuren die in de Potter-films al stokoud waren, zoals misschien, waarschijnlijk, een piepjonge Dumbledore en geesten als Moaning Myrtle, Peeves en de Bloody Baron. Daarnaast bevat de nieuwste trailer wat personages die waarschijnlijk familie zijn van de tovenaars die we uit de boeken kennen, zoals de leraar toverdranken die met zijn baardje en warrige haar aan Sirius Black doet denken, en de lerares kruidenkunde die met haar rode haar zo maar eens uit de Weasley-familie kan komen. Maar een écht feest der herkenning zal het dus niet worden. Tenminste niet wat de personages betreft.



weetje • weetje

Hoe groot en gruwelijk de monsters op je pad ook worden, de échte slechteriken zijn natuurlijk de mensen, met name de dark wizards, die ook in Hogwarts Legacy je voornaamste vijanden zullen zijn.

OMGEVINGEN

Qua omgevingen, magie, wezens en sfeer zal Hogwarts uiteraard wél veel bieden van wat we kennen uit de boeken en films. Om met de omgevingen te beginnen: Hogwarts wordt een open-wereld-game, wat betekent dat je (uiteindelijk) kunt gaan waar je maar wilt in Hogwarts en de omliggende gebieden,

> "OMDAT HOGWARTS LEGACY EEN ACTIE-RPG IS, KUN JE FLINK WAT MAGISCH VUURWERK DOOR HET BEELD SLINGEREN."





FIRST LOOK | PC PS4 PS5 XBOX ONE XBOX SERIES X/S







VAN DE STUDIO ACHTER DISNEY INFINITY

Hogwarts Legacy wordt ontwikkeld door het Amerikaanse Avalanche Software, de studio die eerder de Disney Infinity-games maakte, en in 2016 zelfs gesloten werd toen de toys-to-life-markt was ingestort en niemand die Disney-poppetjes nog wilde kopen. Avalanche werd in 2017 gekocht door Warner Bros,, maakte eerst nog even Cars 3: Drive to Win, en mocht toen beginnen aan de grootste game waar ze ooit aan gewerkt hebben. Hogwarts Legacy, dus.

waaronder het Forbidden Forest, Diagon Alley, Hogsmeade Station en de gevangenis Azkaban. De meeste tijd breng je uiteraard door in Hogwarts, met zijn vele bekende locaties als de grote zaal, gemeenschappelijke ruimtes en klassen, die je via de draaiende en transformerende trappen nog maar eens moet zien te vinden.

Uiteraard zwerven er ook de nodige monsters door en rond het kasteel, waarvan ik in de trailer in elk geval al demontors, een trol, een draak en een graphorn voorbij zag komen, terwijl een developer op een blog nog de Inferi en centaurs noemt. Om dergelijk gespuis op afstand te houden kun je beschikken over spreuken als expulso, stupefy en depulso. Waarmee we bij de feitelijke gameplay van Hogwarts Legacy zijn beland.

RPG-DINGEN

Hogwarts Legacy is een RPG, en dat betekent dat je in de game de dingen kunt doen die je al sinds Final Fantasy in RPG's doet. Omgevingen verkennen, missies aannemen, vijanden verslaan om items en ervaringspunten te verdienen, in level stijgen, spells gebruiken, nieuwe spells leren, vrienden maken, wezens summonen, en dit alles dus in en rondom het prachtig vormgegeven Hogwarts. En omdat Hogwarts Legacy een actie-RPG is, worden gevechten niet via menukeuzes uitgevochten maar middels directe actie, waarbij je met je stokje flink wat magisch vuurwerk door het beeld kunt slingeren.

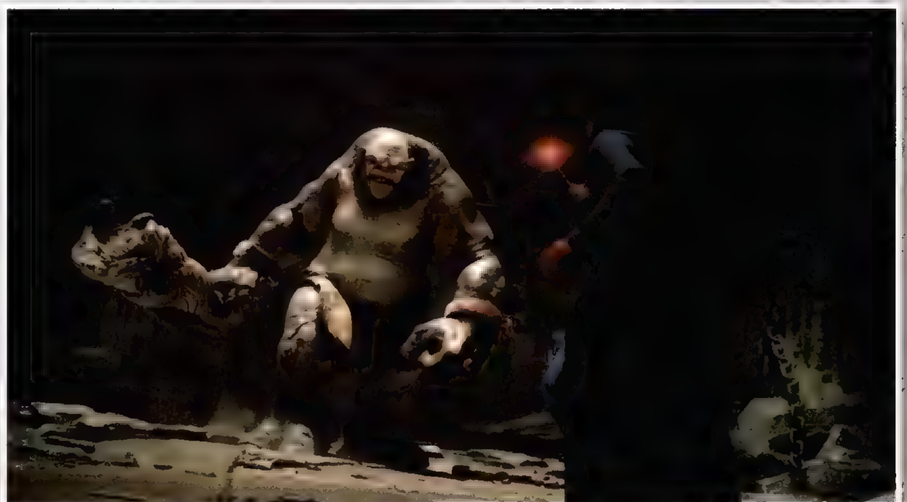
Al deze elementen moeten uiteindelijk samenkomen in een ervaring waarin keuzevrijheid centraal staat.

MOEILIJKE KEUZES

Om te beginnen kun je je eigen personage vormgeven door niet alleen zijn/haar uiterlijkheden te kiezen, maar ook het huis waartoe hij/zij behoort, en zijn/haar morele karakter. Om een verborgen waarheid over de wizarding world te ontdekken moet je niet alleen steeds sterker worden, maar ook moeilijke keuzes maken die van invloed zijn op hoe het verhaal verdergaat.

In Hogwarts Legacy ga je dus niet het verhaal van Harry Potter volgen, maar je eigen verhaal vormen, waarbij je je personage dus ook best tot een Draco Malfoy kunt ontwikkelen.

Op basis van wat ik tot nu toe van de game zag en hoorde, heb ik er wel vertrouwen in dat Hogwarts Legacy heel wat mooie verhalen gaat opleveren. ●



THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

EEN VERHAAL MET TWEE KANTEN

2021 belooft ons niet alleen virtueel terug te brengen naar de Wizarding World van Harry Potter, maar ook naar Middle-Earth. Het betreft een game waarin je – de titel geeft het al weg – de rol van Gollum zult aannemen. Middel-Nederland-bewoner Jurjen heeft er z´n bedenkingen bij.



De eerste teaser-trailer (met vooralsnog het enige bewegende beeld van de game) duurt een minuut en toont Gollum die wat schrikkerig door een grot in Mordor klimt en sluipt. Meer niet. Gelukkig heb ik toch wat meer info over o.a. de gameplay op kunnen diepen. Maar laten we eerst eens kijken naar de ontwikkelaar van deze gloednieuwe LOTR-game.

NOOIT VAN GEHOORD

Gollum wordt ontwikkeld door het in Hamburg gevestigde Daedalic Entertainment. Je weet wel, de Duitse ontwikkelaar die ons leven eerder verrijkte met Silence: The Wispered World 2 en Ken Follet's The Pillars of the Earth. Nooit van gehoord? Nee, ik ook niet. Met een mengsel van ontzag en verbazing bekijk ik op Wikipedia de tientallen sinds 2008 door Daedalic ontwikkelde en geproduceerde titels, om vast te stellen dat ik geen enkele ervan ken. Ik klik op wat titels en ontdek dat Daedalic vooral verhaalgedreven point-and-click-adventures maakt die in de regio van 72/100 tot 77/100 scoren. Ik begin mij af te vragen of Daedalic Entertainment wel de meest geschikte studio is om te werken aan een nieuwe action-adventure in het meest geliefde en invloedrijke fantasy-universum ooit. En hoe is die Duitse studio eigenlijk aan de rechten van deze grote franchise gekomen?

EVEN BERKELEY BELLEN

In 2016 ging het niet zo goed met Daedalic, lees ik in een interview met studiobaas Fichtelman op Venturebeat. Volgens hem is er nog wel een publiek voor de verhaalgedreven adventures die Daedalic van oudsher maakt, maar kijkt het grootste deel van dat publiek het liefst hoe andere mensen die games spelen, bijvoorbeeld op Youtube of Twitch. "We zien dat onze games zo een groot publiek bereiken, maar we zien geen mogelijkheden om aan dat publiek geld te verdienen." Fichtelman vond het tijd om met Daedalic de bakens te verzetten. "Dus belde ik vier jaar geleden de jongens van Middle-Earth Enterprises in Berkeley, net als Peter Jackson dat twintig jaar geleden deed [toen hij vroeg of hij films over The Lord of the Rings mocht maken – red]. Ik zei: ik wil graag games maken over The Lord of the Rings."
En blijkbaar was de deal snel gemaakt.

HET VERHAAL

Het verhaal van Gollum speelt in de jaren die volgen op het moment dat Gollum de ring vindt, dus nog vóór de gebeurtenissen in The Hobbit, die zoals je weet voorafgaan aan de gebeurtenissen in Lord of the Rings. De game begint in Mordor, om precies te zijn in de kerkers van Barad-Dur waar Gollum gevangen wordt gehouden. Wat precies de missie of het doel van Gollum wordt – los van het in bezit houden en beschermen van zijn dierbare ring – is op moment van schrijven nog niet bekend.

> "IK BETWIJFEL TEN ZEERSTE OF DE NOG NIET ECHT BEWEZEN DUITSE STUDIO DAEDELIC HIER IETS VAN KAN MAKEN."



GESPLETEN PERSOONLIJKHEID

Na Middle Earth: Shadow of Mordor (2014) en Middle Earth: Shadow of War (2017) van het Amerikaanse Monolith Productions, wordt Gollum de eerste grote action-adventure die ons naar Middle-Earth zal verplaatsen. Al zal de nadruk daarbij dit keer vanzelfsprekend veel minder op vechten liggen. In plaats daarvan zal Gollum draaien om tactische stealth, omgevingspuzzels, klimuitdagingen en snelle parkour-actie, aldus de ontwikkelaar.
Het meest unieke aspect van Gollum belooft zijn gespleten karakter te worden. Je herinnert je uit de boeken en/of films vast nog wel dat ergens in de duistere geest van de monsterlijke Gollum nog een stukje van de goedaardige Hobbit Smeagol schuilde, en dat er soms interessante conflicten tussen die twee kanten van zijn persoonlijkheid ontstonden.
Dit heeft Daedalic op het idee gebracht om op bepaalde keuzemomenten een soort minigames te laten verschijnen,



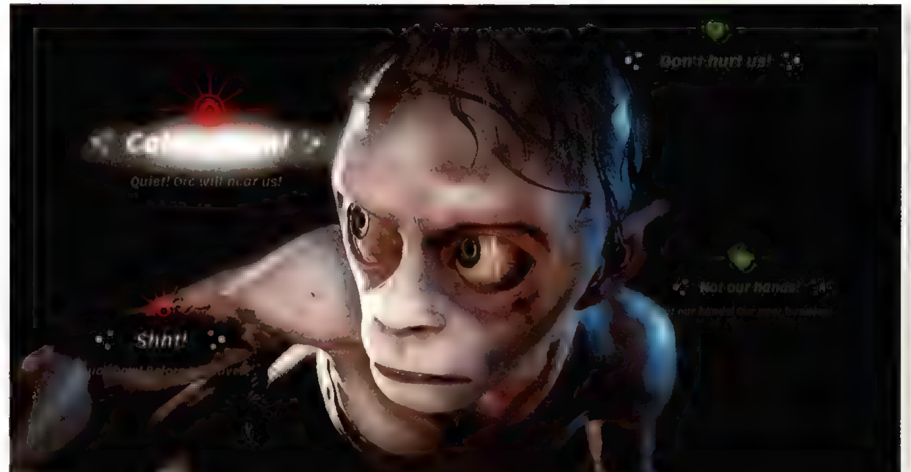




waarbij diverse rode en groene opties door het beeld zweven. Waarbij de rode de kwaadaardige opties zijn, gerelateerd aan Gollum, en de groene, mildere opties gerelateerd zijn aan Smeagol. Naarmate de speler vaker de kant van Gollum heeft gekozen, wordt het moeilijker de Smeagol-opties te kiezen, en andersom.
Hopelijk werkt dit in de praktijk allemaal wat minder kut en geforceerd dan het klinkt.

FAILLIET

Wanneer een bewezen studio als Naughty Dog, Sucker Punch of, vooruit, Obsidian, zou aankondigen een nieuwe game in het LOTR-universum te gaan maken, zou ik al sceptisch zijn. Wanneer die game je (alleen) met Gollum zou laten spelen, zou ik nog veel sceptischer zijn. Wanneer ik zou horen dat die game mij op keuzemomenten een minigame met 'boosaardige' en 'goedaardige' keuzes zou laten spelen, zou ik me ernstige zorgen beginnen te maken.
Dus tja, ik betwijfel ten zeerste of de nog niet echt bewezen Duitse studio Daedelic, zonder noemenswaardige ervaring in het ontwikkelen van action-adventures, hier iets van kan maken wat in de voor hen gebruikelijke regio van



72/100 tot 77/100 zal scoren, laat staan hoger.
Veel waarschijnlijker lijkt het me dat ze zich op deze klus hebben verkeken, de boel niet goed en spannend krijgen, de game een paar keer uitstellen, en uiteindelijk dan toch maar wat gameplaybeelden uitbrengen die met hoongelach worden ontvangen, waarna ze ergens midden 2022 failliet gaan.
Of kies ik nu teveel de Gollum-opties?

WIE WEET

Om niet ál te negatief af te sluiten, wil ik ten slotte mijn Smeagol-kant nog even aan het woord laten. Smeagol zegt dat het in elk geval tof is dat we dit jaar weer eens kunnen terugkeren naar Middle-Earth, voor het eerst zelfs op de nieuwste consoles. Smeagol vindt ook dat juist een studio met veel ervaring in verhalende games misschien wel de juiste partij is om het personage Gollum op een interessante manier in een game neer te zetten. Dus wie weet gaat Daedelic dit jaar wel vriend en vijand verbazen met een meesterwerk. Gollum, Gollum.

NIET ALS IN DE FILM

Wanneer je hoopt dat je als de door acteur Andy Serkis zo briljant neergezette Gollum in de game mag spelen, kom je bedrogen uit. Daedelic heeft er namelijk voor gekozen om hun eigen interpretatie van Gollum en Middle-Earth te gebruiken, waardoor je er dus op kunt rekenen dat niet alleen Gollum maar ook de rest van die wereld er net iets anders uitzien dan in je dierbare herinneringen.



HITMAN 3

SHERLOCK HOLMES ZONDER



De volledige versie van Hitman 3, die je ondertussen kunt bevingeren, kwam te laat binnen om nog mee te gaan met deze Power Unlimited en heeft dus nog geen cijfer. Martin heeft wel tussen kerst en oud en nieuw de eerste twee levels kunnen checken van het derde en laatste deel van de 'World of Assassination-trilogie'.

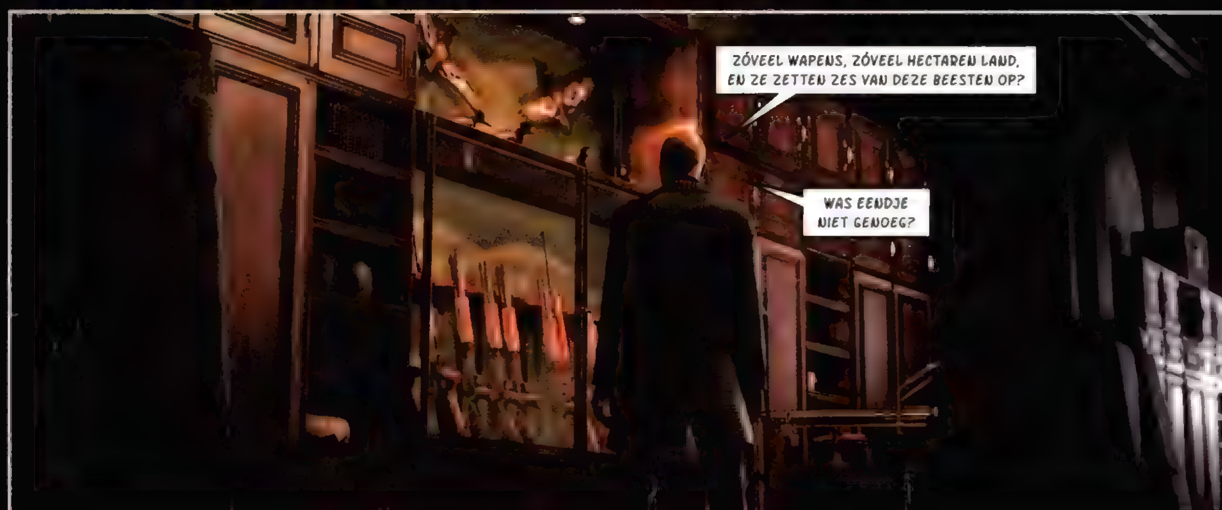
Agent 47 en ik gaan al jaren lekker. Schop je me midden in de nacht uit bed en je vraagt me naar m'n favoriete gameserie, dan bestaat er de kans dat ik "Hitman" naar je gil. Al acht ik de kans groter dat ik je snoeihard m'n slaapkamer uit 'kraanvogelschop', aangezien het best gek is dat je midden in de nacht wordt wakker gemaakt door een vreemde. Anyway, Hitman dus. Waarom ik de serie een warm hart toedraag is omdat de levels stuk voor stuk fantastisch zijn. Elk level zou zo een decor kunnen zijn in een willekeurige Bond-film en juist dat maakt deze games zo mooi. Je hebt een soort van 'reis rond de wereld' op een schijfje, en dan ook nog eens met lekkere gameplay.

Aan die gameplay is in het derde deel van de trilogie zo goed als niks veranderd. En dat hoeft van mij ook helemaal niet, want die is goed zoals het is. Deel drie gaat gewoon lekker verder waar deel een en twee mee begonnen en dat is fantastische set pieces neerzetten, met iets met wat een verhaal moet voorstellen. In dit derde deel doen ze op het gebied van het verhaal iets heel diks, waar speurneuzen van gaan genieten.

> **"Het is ook gewoon lachen om een onschuldig persoon erbij te lappen, zoals ik deed met de butler."**

Naai de butler

Een doelwit in Hitman uitschakelen, dat kan op verschillende manieren, dat is niks nieuws. Maar het target dat rondloopt in de Thornbridge Manor, kan



DER HAAR

je dit keer kapot Sherlock Holmes-en. Hoeft niet, maar het is wel tof als je het wel doet, want je kan de rol overnemen van een privédetective die is opgeroepen om een moord binnen een rijke familie op te lossen. Zoals een goede 'murder mystery' betaamt, kan elk familielid, of misschien wel de butler, deze moord op zijn of haar geweten hebben. Waarom? Dat is aan jou om uit te zoeken, zodat je dicht bij het target van de Dartmoor-locatie kan komen en de missie succesvol af kunt sluiten.

Dit betekent dat je niet alleen het prachtig gedetailleerde Thornbridge Manor moet verkennen en geheime kamers moet ontdekken, maar ook uitgebreid moet babbelen met de familieleden om te kijken of ze een alibi hebben. Als heuse John van de Heuvel probeer je de losse eindjes aan elkaar te knopen en het mysterie op te lossen. Of je dat op de juiste manier doet, ligt helemaal aan jezelf, want het is natuurlijk niet het uiteindelijke doel van deze missie. Maar het is wel bevredigend als je het wel doet. Wat ook gewoon lachen is, is bijvoorbeeld om een onschuldig persoon erbij te lappen, zoals ik deed met de arme butler (of is hij wel zo onschuldig?).



DE BESTE HITMAN-MISSIES

3: MARDI GRAS PARADE (New Orleans) Murder of Crows *(Hitman: Blood Money)*
De straten van New Orleans zitten rambam vol met feestvierders en je moet daar drie targets in vogelpakken uitschakelen. Deze missie is qua opbouw nog niet eens zo bijzonder, maar de bizarre hoeveelheid NPC's die dit level levend maken is indrukwekkend voor een game uit 2006.

2: SAPIENZA World of Tomorrow *(Hitman)*
Dit is een complete James Bond-film. Van hoe je binnenkomt tot aan hoe je de missie kan verlaten. Niet alleen is de setting schitterend, de map heeft omgevingen met meerdere lagen. Zo zijn er de straten van het Italiaanse kustdorp, een strand, een kerk, een klein winkelcentrum, appartementsgebouwen, een groot landhuis en als klap op de vuurpijl een laboratorium in een grot! Ik wil hier wonen.

1: THE ISLE OF SGAIL The Ark Society *(Hitman 2)*
Deze omgeving, met een gigantisch kasteel, is niet alleen een heerlijk open gebied om te verkennen, maar is visueel spectaculair. Het kasteel zelf is prachtig vormgegeven en heeft verschillende lagen. Van een bizarre sneeuwbollententoonstelling, tot een grote binnenplaats met een gedenkpunt dat de fik in kan. Heel tof, maar de gemaskerde NPC's die er rondlopen en de targets die over het hele gebied te vinden zijn, maken het een complete ervaring.

Het ondervragen van de verdachten is natuurlijk niet zo uitgebreid als het bij bijvoorbeeld L.A. Noire is, je hebt bijvoorbeeld niet de keuze uit verschillende vragen, maar het is wel tof om te doen. Het geeft een nieuwe dynamiek aan de solide gameplay van Hitman en brengt een gevoel van spanning teweeg. Ik was echt benieuwd wie er nou achter de moord zat en teleurgesteld in personages omdat ze gewoon keihard tegen me stonden te liegen.



Mooi

Deze missie kan je natuurlijk ook op andere manieren spelen zónder de Sherlock Holmes uit te hangen, en dat is zo mooi aan deze serie. Iedereen speelt deze games op een andere manier, vindt andere methodes om targets uit te schakelen en komt met andere verhalen over hoe ze een map succesvol hebben uitgespeeld. Naast het Thornbridge Manor in Engeland, reis je ook in de dit derde deel de wereld over en dat brengt je op de meest exotische locaties, zes in totaal. Klinkt als weinig, maar als je ongeveer twee uur voor een missie uittrekt, die je ongetwijfeld nog een keer op een andere manier gaat spelen, zit je zeker voor een uur of 20 wel weer onder de pannen. ★

VERWACHTING *MARTIN:*
Ik zeg dit niet alleen als liefhebber van de serie, maar als fanboy ben ik misschien juist nog wel iets kritischer dan dat andere spelers zullen zijn. Van wat ik heb gespeeld krijg ik in ieder geval een hele grote glimlach.

+ Prachtige omgevingen.
+ Solide gameplay.
+ Herspeelbaarheid.
- Nog niet de hele game kunnen spelen.

STEALTH/ACTION-ADVENTURE
IO INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

PERSONA 5 STRIKERS

MUSOU IS DOOD, LANG LEVE MUSOU!

Het is alweer bijna vijf jaar geleden dat Samuel een Gold Award aan Persona 5 gaf, en met uitzondering van het opgepoetste Persona 5 Royal is er in de tussentijd niks geweest dat zijn honger naar iets vergelijkbaars heeft weten te stillen. No way dat een hack-&-slash-spelletje daar dan wél in slaagt. Toch?



Het lijkt een eeuw lang geleden dat ik, vanwege de release van games als One Piece: Pirate Warriors 3 en Warriors All-Stars, in de PU heb mogen uiteenzetten wat 'musou' precies is. (Korte uitleg: een hack-&-slash-subgenre waarbij je in je eentje hele legers kapot hakt. Kortste uitleg: alle games van ontwikkelaar Omega Force.) Anno 2021 heeft het musou-genre zichzelf echter... ontstegen. Vergelijk Hyrule Warriors maar eens met het onlangs verschenen Hyrule Warriors: Age of Calamity; de eerste was 'slechts' een Dynasty Warriors-kloon in een charismatisch Zelda-jasje, terwijl de tweede bijna wist aan te voelen als een waarachtige Zelda-game! Zo focustte Age of Calamity zich bijvoorbeeld veel meer op het verhaal en bijbehorende personages dan de gemiddelde musou-titel; een move waarmee het de gehele Zelda-fandom wist aan te spreken. Maar misschien nog wel belangrijker: het voegde veel van Breath of the Wilds unieke gameplay-elementen (zoals de Sheikah Slate-krachten) toe aan de simplistische combo-actie waar musou om bekend staat. Met als eindresultaat een game die véél meer bleek te zijn dan de al indrukwekkende som der delen.

> **"Het is indrukwekkend hoe Strikers de actievolle real-time-combat van Dynasty Warriors combineert met de turn-based-gameplay van Persona 5."**

Smartphone

Deze uiterst gewaardeerde evolutie van het subgenre lijkt met volle vaart te worden doorgezet met Persona 5 Strikers. Want, ja, technisch gezien zal het 'slechts' een Dynasty Warriors-achtig hack-&-slash-festijn zijn ("maar dan met Persona 5-personages") waarbij je hordes vijanden in elkaar beukt door herhaaldelijk op lichte en zware aanval te drukken. Maar in de praktijk kun je Strikers dus zien als een officieel en volwaardig vervolg op Persona 5, wat niet al te misselijk is gezien die megahit door velen wordt gezien als de beste JRPG ooit gemaakt.
En net als in Age of Calamity is dat ook hier deels te danken aan het verhaal: Strikers speelt zich vier maanden na Persona 5 af, en vertelt hoe de leden van de Phantom Thieves weer bij elkaar komen om het op te nemen tegen een nieuwe schaduwrealiteit; één die verbonden is aan een mysterieuze, nieuwe smartphone-app. De Thieves moeten daarom meerdere Japanse steden bezoeken om toegang te krijgen tot verborgen, paranormale kerkers ('Jails') en de duistere heersers ervan te verslaan.



Verrek, een Vlamingo. [Excuses aan Raf en onze Belgische lezers – Marvin]

Trippy? Jazeker, maar het zal vooral ook enigszins bekend klinken voor eenieder die Persona 5 heeft gespeeld en bekend is met de term 'metaverse'.

DE EEN Z'N DOOD IS DE ANDER Z'N STEAM-RELEASE

Persona 5 Strikers komt zowel voor consoles als Steam uit op 23 februari. Bijzonder, want daarmee is het de allereerste Persona-game (en zelfs Shin Megami Sensei-titel) ooit waarvan de PC-versie op hetzelfde moment wordt uitgebracht als de gebruikelijke consoleversies. Waarom nu pas, met Strikers? Nou, onder andere omdat uitgever Atlus überhaupt nog maar net begonnen is met 't uitgeven van games op PC, met de ports van Catherine (januari 2019) en Persona 4 Golden (juni 2020). En zeggen dat de verkoopcijfers van die twee experimentjes hun verwachtingen wisten te overtreffen, is de understatement van 't jaar. Het succes is wel begrijpelijk, echter: de naamsbekendheid van Persona is tegenwoordig groter dan ooit, en beide games kosten op Steam nog geen twee tientjes. Dat Atlus dit plotselinge financiële momentum koste wat kost wil voortzetten met een PC-versie van Persona 5 Strikers, is dus allesbehalve raar.

De échte reden is helaas een stuk deprimerender. De push om games ook naar PC te brengen komt namelijk niet eens zozeer vanuit Atlus, maar vanuit moederbedrijf Sega Sammy Holdings. Het gaat namelijk niet zo goed met ze: ze hebben immers een overgroot deel van hun inkomsten aan hun Japanse arcade- en pachinkohallen te danken. En inderdaad: dat zijn plekken waar opeens niemand meer zin had om naartoe te gaan vanwege corona. Sega heeft in 2020 daarom meer dan 80% van hun belangrijke Sega Entertainment-divisie moeten verkopen, en ook tegen de iconische Akihabara Building 2-arcadehal in hartje Tokio adieu moeten zeggen. (Je weet wel, dat gamer-Mekka met die oranje strepen.) Au. Sega zit dus behoorlijke om financiële meevallers verlegen... en Steam blijkt daar dus de oplossing voor te zijn. Verwacht binnenkort daarom nog meer ports van o.a. Shin Megami Tensei-games, want het is dit jaar ook nog eens de 25e verjaardag van de Persona-subserie. En je kunt er donder op zeggen dat Sega daar gretig op gaat inhaken! Ze moeten immers wel.

Sociaal

Persoonlijk vind ik 't echter vooral indrukwekkend hoe Strikers belooft de actievolle real-time-combat van Dynasty Warriors te combineren met de turn-based-gameplay van Persona 5. Zo kun je tijdens het knokken met een druk op de knop de tijd stoppen om Persona-gerelateerde krachten en aanvallen te kiezen, en dat simuleert de om-de-beurten-flow van Persona 5 verdomd goed. Combineer dat met andere Persona-conventies, zoals stealth-aanvallen, elementaire zwaktes en All Out Attacks, en je snapt hoe de game ook qua gameplay meer aan Persona 5 doet denken dan aan musou. Maar je hoeft me niet op m'n woord te geloven: je hoeft enkel naar het promomateriaal te kijken om te zien dat Strikers ook stilistisch minstens net zo overtuigend is als z'n voorganger. Persona 5 is nog altijd de stijlvolste game ooit gemaakt – ook qua muziek – en Strikers belooft esthetisch minstens zo overweldigend te zijn. Eigenlijk mist Strikers maar één onderdeel van wat Persona 5 zo memorabel maakt: het sociale aspect. Het versterken van vriendschappen en daten van love-interests (het Confidant-systeem) is volledig afwezig, maar ondergetekende ziet dat vooral als bewijs dat Strikers z'n explosieve musou-roots op de juiste manier weet te waarborgen! ★



VERWACHTING SAMUEL:
Ik weet niet waar ik meer hyped voor moet zijn: voor het feit dat Strikers me straks méér Persona 5-goodness gaat geven, of de manier waarop het musou-genre hiermee het 'eentonig button-bashen'-stigma voorgoed achter zich laat. Musou staat een prachtige toekomst te wachten!

- + Minstens net zo (audio)visueel betoverend als Persona 5.
- + Combineert Warriors-actie met Persona-complexiteit.
- + Een nieuw Phantom Thieves-verhaal.
- − Fans van het Confidant-systeem zullen teleurgesteld zijn.

HACK & SLASH
OMEGA FOFRCE/P-STUDIO/SEGA
1 SPELER
23-02-20212

DEATHLOOP

DE DARK SOULS ONDER DE FIRST-PERSON SHOOTERS?

Graddus heeft het even uitgerekend, en vermoedt dat hij tijdens zijn gamecarrière precies 96.385 keer is doodgegaan. Waarvan de helft in Dark Souls, maar da's een ander verhaal... Hoeveel 'game-overtjes' komen er binnenkort bij in Deathloop?

PREVIEW
PS5 | PC



Doodgaan. Het hoort al sinds jaar en dag bij videogames, en Magere Hein heeft vele gezichten. Soms is hij onvergeeflijk, zoals in State of Decay of Until Dawn met hun permadeaths. Soms zie je hem aankomen maar kun je niets doen behalve je resterende tijd zo nuttig mogelijk maken. Denk aan The Legend of Zelda: Majora's Mask, met z'n timeloop van 54 minuten. Of Outer Wilds, waarin je slechts *slik* 22 minuutjes op de teller hebt! En soms, ja soms, is de Dood zelfs een mentor. Of niet dan, From Software? Deathloop lijkt een macabere mix van al deze varianten te worden, en then some. Oh, en het wordt gemaakt door Arkane Studios, misschien wel mijn favoriete ontwikkelhuis voor met actie gevulde first-person-avonturen. Was dat een windje? Sorry, ik ben gewoon heel erg opgewonden!

Allemaal vrienden

Zie je, Deathloop belooft een soort van Dishonored 2.0 te worden. Of – afhankelijk van je voorkeur – Dishonored 2 2.0, al prefereer ik het eerste deel. Met name qua verhaal en setting. En gameplay eigenlijk ook. Man, zelfs de soundtrack was beter in deel 1!

Maar voordat ik een fanboywar start: we zijn allemaal vrienden hier. We houden van Arkane en de geweldige vrijheid die ze ons geven bij het bepalen van ons pad. Het zou me niks verbazen als er bij de studio louter hardcore gamers werken, die precies weten welke kruiden wij in onze digitale curry willen. Dus geven ze ons meer van dat. Ook in Deathloop 'Blink' je in een flits een dak op, duik je er net zo snel weer vanaf en slice je met één welgemikte handbeweging de nek van een tegenstander door... Of je vermijdt de hele situatie, en kruipt in een nabijgelegen rioolbuis langs dezelfde vijand. Dat kan natuurlijk ook. De keus is aan jou.

Groundhog Day

Deathloop's 'nieuwtje' is dat hoofdrolspeler Colt vastzit in een timeloop. Een beetje als Bill Murray in Groundhog Day, maar dan op het eiland Blackreef waar de plaatselijke bevolking een soort hedonistisch gemaskerd bal geeft. Het stijltje doet denken aan We Happy Few en dat is in dit geval een compliment. Hoe matig die game ook was, sfeer had het zeker!

De enige manier voor Cole om uit de ellende te komen, is het doden van acht targets. En laat dat nou precies mijn favoriete bezigheid zijn. Of het nou in Dishonored, Hitman of Assassin's Creed is: een doelwit uitschakelen, liefst zonder ook maar een vingerafdruk achter te laten, is het beste gevoel ter wereld. Misschien omdat ik in het echt zo lomp ben dat ik voortdurende berkeerde toetdsem inthyp[oO mijn t[oestenboirt...,/

Groundhog Day

Gelukkig hebben we bij PU traditioneel een goede eindredacteur. Dus kan ik jullie onbezorgd verder vertellen over hoe dat mysterieuze time-loop mechanisme van Deathloop nou precies







"Feitelijk is Deathloop dus één grote puzzel: hoe zorg je ervoor dat je je doelwitten uitschakelt binnen het tijdskader dat de game je biedt?"

werkt. Let op: de acht targets waar ik het net over had, zijn cruciaal. Zij houden de 'loop' in stand. Dood één van hen niet voordat de klok middernacht slaat, óf leg zelf het loodje, en je begint weer bij het begin: aangespoeld op het strand van Blackreef. Deathloop bevat overigens geen échte in-game timer, dus echte tijdsdruk heb je niet. Je doet feitelijk locaties aan op verschillende momenten van de dag, waarbij je targets en andere NPC's wel elk hun eigen routines hebben. Voorbeeld: aan het begin van de dag hoor je twee vijanden klagen omdat ze zo hard moeten werken bij het aanleggen van een tunnel. Je kunt ze doden, maar je kunt ook niets doen. Kom je vervolgens later terug, dan zal de tunnel gegraven zijn en heb je toegang tot een nieuw gebied met bijbehorende mogelijkheden. Vet!

Speedrunning

Feitelijk is Deathloop dus één grote puzzel: hoe zorg je ervoor dat je je doelwitten uitschakelt binnen het tijdskader dat de game je biedt? Wat zijn de beste strategieën/volgordes/routes? In je aanpak ben je volledig vrij, en elke keer dat je opnieuw begint ben je – hopelijk – een stukje beter en wijzer. Tot het moment dat je alle targets in één vloeiende playthrough uitschakelt. Deathloop belooft de perfecte speedrun-game te worden.

Toch is de game niet helemáál voorgeprogrammeerd in patronen. Cole krijgt namelijk te maken met Juliana: een rivaliserende assassin die tevens de beschermer van de inwoners van Blackreef is. Haar enige taak is jou in de loop te houden. In tegenstelling tot andere personages staat haar dagelijkse routine niet vast, dus moet je altijd op je hoede blijven. Hoe goed je de rest van de game ook kent. Juliana kan zelfs door een andere speler bestuurd worden, wat de dynamiek en rivaliteit alleen nog maar groter maakt, natuurlijk.

Studie journalistiek

Goed, er rest me niets dan deze laatste alinea te schrijven. Het 'oprollen' van je tekst noemen ze dat op de studie journalistiek, oftewel het creeren van een cirkelvormig verhaal. Een soort 'loopje', feitelijk. Hihi. En nee, wees gerust, ik zal jullie niet vervelen met clichés over hoe Deathloop de Dark Souls van de shooters wordt. Of 'leuke' woordgrapjes maken over de dood. Daar heb ik een broertje dood aan.

Het enige wat ik wil zeggen is dat ik echt gigantisch uitkijk naar Deathloop. Dit is in potentie mijn GotY voor 2021. Wedden dat ik daar morgen nog precies hetzelfde over denk? En overmorgen. En de dag erna. En de dag daar weer na. En de dag... ★

TIMED EXCLUSIVE?

Het past stiekem best goed bij het concept van Deathloop: de timed (console-)exclusiviteit voor de PlayStation 5. Een jaar lang zal Arkanes game alleen op Sony's spelcomputer en de PC te spelen zijn, en moeten Xbox-bezitters het dus doen met nog maar weer een playthrough van Dishonored, ofzo. Best een beetje wrang. Onlangs kocht Microsoft immers Bethesda, de uitgever van Deathloop, maar kennelijk dateert de exclusiviteitsdeal al van daarvoor.



VERWACHTING GRADDUS:
Deathloop is in potentie mijn GotY voor 2021. Het combineert de heerlijke open-ended Dishonored-gameplay met een intrigerende jaren '60-setting. De 'timeloop'-mechanic geeft het geheel een frisse twist. Tasty!

+ Open-ended gameplay.
+ Timeloop-mechanisme klinkt zeer cool.
+ Zieke setting.
- Wordt het na 100 keer doodgaan niet repetitief?

FIRST-PERSON SHOOTER
ARKANE STUDIOS/BETHESDA SOFTWORKS
1-2 SPELERS
21-05-2021

VANAF NU WORDT HET...
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EN WIST JE DAT DIT DE EERSTE KEER IS DAT NINTENDO EEN LUL IN EEN GAME HEEFT GESTOPT? ZIE JE 'M? HIJ IS WEL WAT KLEIN."



Nee, Jurjen is niet als personage in een Nintendo-game te zien, hij heeft het hier over z'n Animal Crossing-eiland!

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

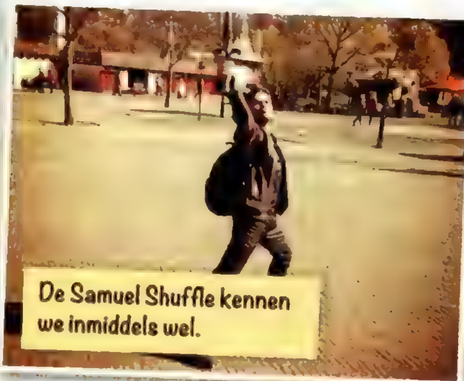
"EERST EN VOORAL: RAF DON'T DO KIRRING."



Waag het eens Raf ooit nog te vergelijken met een duif!

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DE PLANNING WORDT TOCH EFFE EEN DAGJE OPGESCHOVEN."



De Samuel Shuffle kennen we inmiddels wel.

"GLAD VERGETEN. DAFUQ."



Dafuq indeed, Wouter, dafuq indeed.

"OOIT 500 MB PROBEREN TE DOWNLOADEN VIA EEN AARDAPPEL? NEE? WEES BLIJ."



Iemand neemt z'n internet nooit meer voor lief...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

MXGP 2020
Scott Pilgrim Vs. The World: The Game
Football Manager 2021
Alba
Fire Emblem: Shadow Dragon & the Blade of Light
Ocean's Heart
Call of the Sea
Yaga

JACCO VOORSPELT 2021

MAAK JE BORST EEN KRANKZIN

Als je dacht dat 2020 al een bijzonder jaar was, dan kan je je borst alvast natmaken voor een super-de-luxe, insane jaar in 2021! Professioneel glazen bol-poetser Jacco stapte in zijn DeLorean, en wat hij in de toekomst aantrof is werkelijk met geen pen te beschrijven. Maar hij doet het toch.

MICROSOFT EN TENCENT BIEDEN OP DE ZON

Microsoft en Tencent waren in 2020 on fire als het gaat om het kopen van studio's en uitgevers. In 2021 zijn ze uiteraard nog lang niet klaar met shoppen en zijn ze hard op weg om de game-industrie te veroveren tot er niemand meer overblijft. Microsoft maakt zichzelf wijs dat het een tekort heeft aan Japanse studio's, dus koopt het zowel Platinum-Games als Sega om Game Pass ook in Azië aan de man te brengen. De Chinese gigant Tencent dijt ook verder uit door binnen drie maanden Genshin Impact-maker MiHoYo, THQ Nordic en zelfs de moeders van alle Chinese gamers over te nemen. Hoe dat laatste werkt, wordt nooit duidelijk.

Op 1 april vindt echter de meest schokkende gebeurtenis plaats. Wat lijkt op een grapje blijkt bloedserieus te zijn: zowel Microsoft als Tencent bieden op de zon. "De zon voorziet ons van het licht dat gamers over de hele wereld samenbrengt", zegt Phil Spencer in een bizar interview op Bloomberg. "Met de zon in ons bezit zien we talloze mogelijkheden om het Xbox-ecosysteem verder te laten groeien en geweldige AAA-games te bieden, op welk apparaat je ook speelt." Omdat niemand echt weet wie er precies in moet grijpen, doen de Verenigde Naties het maar en blijft het gelukkig bij een grapje.

BATTLE ROYALE REDT HALO INFINITE



In 2021 verschijnen er een hoop goede shooters. Modern Warfare 2 is veilig, maar wordt dankzij de retestrakke gameplay én alle maps uit het eerste deel een groot succes, en Deathloop blijkt onverwachts een van de vetste roguelike-ervaringen ooit te worden. De interessantste shooter wordt echter Halo Infinite, een game met een pijnlijk ontwikkeltraject en een bijna net zo pijnlijke lancering. Ondanks het harde werk van 343 Industries heeft het vertrek van sleutelfiguren het eindproduct namelijk niet goed gedaan. Grafisch is het zelfs op de Series X verre van 'next-gen', en de multiplayer-modus is meer een soort remaster van Halo: Combat Evolved dan het volgende nieuwe deel in de serie.





MAAR NAT VOOR NIG GAMEJAAR

E3 2021 BLIJKT BEDROG TE ZIJN

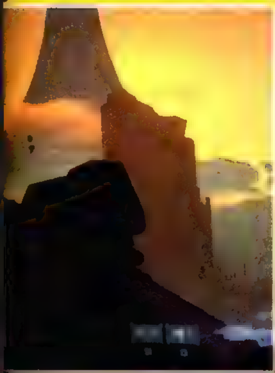
E3 2021?

Dat 2021 een hoopvol jaar wordt blijkt wel uit de communicatie van de Electronics Software Association, de knakkers achter de E3. De Verenigde Staten wordt in rap tempo ingeënt tegen het virus en het ziet ernaar uit dat we met z'n allen weer naar LA kunnen. De trailers voor de beurs liegen er dan ook niet om: we zien een volle beurs met Microsoft, Nintendo én Sony, duizenden blije gamers, grote billboards in de zon en zelfs 'boothwomen' die anno 2021 eigenlijk net over het randje zijn. E3 is weer terug! En PU gaat vol euforie met de grootste crew ooit richting Los Angeles.

Eenmaal aangekomen blijkt de beurs praktisch het tegenovergestelde te zijn van wat het adverteerde. De billboards zijn verdwenen, slechts één hal is gevuld met Farming Simulator, E3 Esports Zone en Xseed Games – en zeker geen grote uitgevers – en de sfeer is grimmig omdat iedereen zich belazerd voelt. Ook bij PU gaat het even tekeer nadat Lucas Wouter de schuld geeft van het drama, maar al gauw verbetert de situatie als men realiseert dat zo'n weekje in LA zo slecht nog niet is. Het wordt een fantastische week met de meest briljante 'E3-content' die je ooit in dit blad gezien hebt.







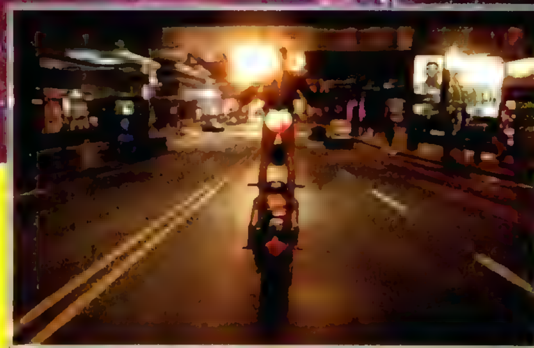
Eén Fortnite-spelende stagiair stelt echter voor om te doen wat Epic Games deed: de boel omgooien en een gratis battle royale-modus aanbieden met de bestaande assets. Het blijkt de redding van Infinite te zijn, want met je eigen Spartan-team vanuit de ruimte op een van de vele uitgestrekte planeten van de game droppen, knallen met iconische wapens en scheuren met de Warthog, raakt bij veel fans de juiste snaar. Ook weet het door een klassieke Capture the Flag-twist nét genoeg nieuw te doen om miljoenen spelers binnen te halen en de Halo-franchise nieuw leven in te blazen. Het is voor Jacco de aanleiding om voortaan maar zijn clownsneus op te zetten tijdens het tikken van reviews, omdat hij ervan overtuigd was dat Warzone écht de laatste succesvolle battle royale-game was.







IEDEREEN VERGEET HOE KUT CYBERPUNK 2077 BIJ LAUNCH WAS



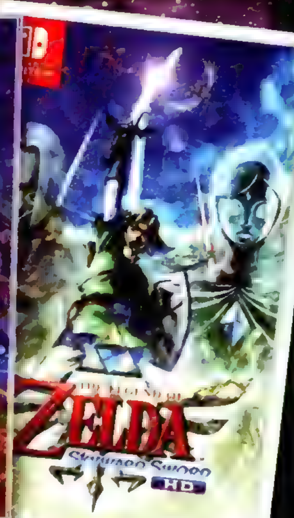
Weet je nog wat voor ongekende ramp de lancering van Cyberpunk 2077 was? Stel die vraag over een jaar nog een keer, en waarschijnlijk willen 'gamers' allang niet meer horen wat je zegt. Cyberpunk 2077 is namelijk weer het beste dat er ooit is verschenen, en CD Projekt Red is weer de 'good guy' van de industrie. Iedereen maakt fouten, weet je. Een game uitbrengen die letterlijk elk uur crasht op de vorige generatie consoles, alle aanwijzingen daarnaar verbergen door platformen als PU voor de gek te houden en je eigen personeel uitbuiten als een soort zieke metafoor voor de game... kan de beste overkomen.



En poeh hé, Cyberpunk 2077 is niet alleen met terugwerkende kracht de onmiskenbare GOTY van 2020, het is ook de beste game van 2021! CD Projekt Red schokt de wereld namelijk door de eerste van de betaalde uitbreidingen – Episodes From Night City – uit de goedheid van hun corporate hart gratis aan te bieden. Een volgend hoogtepunt volgt wanneer de ontwikkelaar in de zomer een waanzinnig overtuigende demonstratie van Cyberpunk 2077 Online geeft, die begin 2022 moet uitkomen. Ondanks dat de daarvoor gebruikte elfde generatie i9-processor en RTX 4080 backstage peentjes zweten om alle tientallen spelers en de talloze nieuwe features in beeld te brengen, is iedereen weer overtuigd dat het fantastisch gaat werken op de acht jaar oude Xbox One. Zo doe je dat.

NINTENDO REMASTERT REMASTERS





De verjaardag van Mario heeft Nintendo's ogen geopend: nu bijna alle grote games wegens corona flink achterlopen op schema, gaat het bedrijf alles remasteren wat er te remasteren valt. Man, zelfs heruitgaven als Donky Kong Country: Tropical Freeze en Mario Kart 8 krijgen een remaster, of een superdeluxeversie met een aantal extra levels die nog een paar miljoen extra bovenop de verkopen van het origineel doen. De bulk van Nintendo's tijd – en dat van partners als Game Freak en Monolith Soft – gaat echter naar de vijfendertigste verjaardag van The Legend of Zelda en de vijfentwintigste verjaardag van Pokémon.

Jawel, beide franchises krijgen meerdere collecties met minimale effort, en ze zijn tot eind 2021 beschikbaar. Zo bevat de 'The Legend of Zelda: The 3D Triforce Collection' Ocarina of Time, Majora's Mask, The Wind Waker en Twilight Princes, waarvan de eerste twee praktisch regelrechte ports van de Nintendo 64-versies zijn – niet van de mooiere 3DS-games. Ook krijgt Skyward Sword eindelijk een remaster, maar die moet je los aanschaffen voor 59,99 euro. The Pokémon Company kan er ook wat van, door dezelfde collectie tweemaal te verkopen: Pokémon Red, Gold en Ruby enerzijds en Pokémon Blue, Silver en Sapphire anderzijds. Het staat buiten kijf dat Zelda- en Pokémon-fans het hele jaar klagen over de 'middelvinger' die Nintendo naar ze opsteekt, en vervolgens massaal de remasters kopen. Het zijn toch collector's items, weet je.





TIKTOK MAAKT GAMEBLADEN WEER POPULAIR

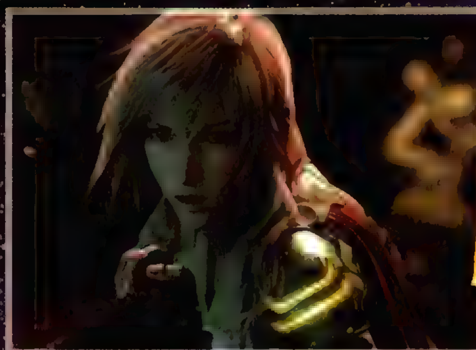
De eerste helft van 2021 is business as usual: we blijven dit blaadje met bloed, zweet en tranen maken terwijl buitenstaanders zich afvragen hoe lang Power Unlimited nog blijft voorbestaan. Totdat Martin – die maandelijks letterlijk een paar miljoen TikTokkers bereikt – tussen neus en lippen door noemt dat de PU eigenlijk van origine een blad is en een hele nieuwe generatie kids plots beseft dat gamebladen een ding zijn. Het begint met TikToks met de altijd briljante onderschriftjes en conclusies van ellenlange reviews, en verandert langzaam in een hype om de PU als een soort exclusief clubblad in huis te halen.



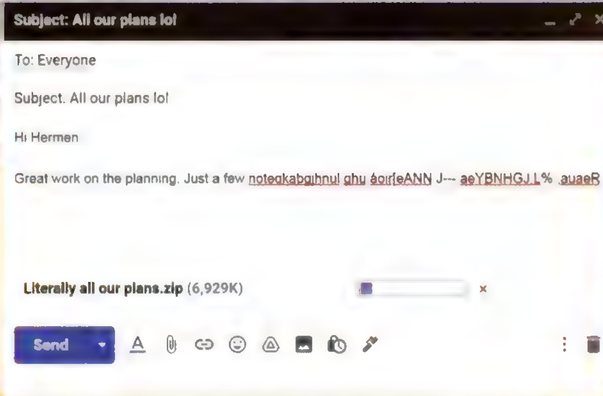
Het gaat zo hard dat andere uitgevers opeens weer heil zien in het maken van gamebladen en er verschillende bootleg-PU's opduiken. Veruit de meest schaamteloze is 'Game Power' van een niet nader te noemen concurrent, dat door de ongepaste en toxic toon totaal niet aanslaat bij de TikTok-generatie. Nee, PU is veruit de populairste en maakt eigenhandig gamebladen weer cool! Logisch ook: met jarenlange ervaring en grenzeloze passie wordt het magazine gezien als de 'coole oom' van de game-industrie waar je altijd bij terecht kunt. Het komt zelfs zover dat kinderen aan de deur van redacteuren komen om hun blad te laten signeren – wat ook leidt tot een incident waarbij Wouter tijdens een minder helder moment op de avond poedeltjenaakt de deur opendoet en we een aanklacht aan onze broek hebben. Maar hé, negatieve aandacht is ook aandacht.







SONY KONDIGT PER ONGELUK DRIE JAAR AAN GAMES AAN



Inmiddels is het bij Sony een soort motto geworden: nooit meer al je kruid verschieten en games aankondigen die nog lang niet uitkomen. De aanleiding is natuurlijk de zogenaamde 'E3 of Dreams' uit 2015, waarbij Final Fantasy 7 Remake, The Last Guardian en nog een boel onmogelijke games werd onthuld. Het was een nachtmerrie voor Sony: games die telkens worden uitgesteld, en gamers die maar bleven vragen waar ze bleven; een drama waar SIE-president Jim Ryan 's nachts nog regelmatig schreeuwend van wakker wordt. Nooit meer.

Fast-forward naar oktober 2021. Het jaar gaat lekker met Gran Turismo 7 en Ratchet & Clank: Rift Apart in de winkels, en Horizon: Forbidden West klaar om te lanceren. Om zijn voorganger te bedanken voor al het harde werk bezoekt Shuhei Yoshida, de president van PlayStation Worldwide Studios, onze eigen Hermen Hulst. Het was een lange werkweek, dus als expert biedt Shuhei aan om zelf even naar de releaseplanning voor de komende drie jaar te kijken. Het is een mooie lijst: Final Fantasy 7 Remake Part 2, Spider-Verse, Ghost of Sekigahara en... Plots vallen de zware oogleden van Shuhei – die vanwege de jetlag al bijna 24 uur op de been is – dicht en kukelt hij in slaap op het toetsenbord van Hulst. Wat volgt is een drama van ongekende proporties. De volledige planning, gevolgd door een onleesbare brei van letters, wordt per mail verstuurd naar pers én consumenten. Sony's marketingplan is kapot, Jim Ryan heeft er een trauma bij en Hulst heeft zijn lesje wel geleerd. ✖



CYBERPUNK 2077 RETROPERSPECTIEF

VAN CYBERMESSIAS NAAR PUNK-ASS

Wouter overwoog om Raf een nieuwe versie van zijn Cyberpunk 2077-review te laten schrijven voor het magazine, maar voelde dat het niet genoeg was. Er was iets extra's nodig, zo lang na de launch. Een beetje bezinning, een beetje inzicht, een beetje 88… een beetje Wouter?

Kunnen we zeggen dat een game nog nooit zoveel stof heeft op doen waaien als Cyberpunk 2077? Natuurlijk! Zelfs als het niet waar is, kunnen we best zo'n bewering maken hier bij Power Unlimited. Maar het is niet bepaald een gewaagde opmerking, want de RPG die in 2012 werd aangekondigd, acht jaar lang zó hard gehyped werd dat praktisch alle gamers hun poep verloren en vervolgens als een natte vis in de gezichten van vooral PS4- en X1-bezitters werd gekletst… het was wel een dingetje. Er is veel gebeurd sinds de review van Raf, die de game op PU.nl beloonde met een ronde 90 en daarmee een Gold Award. Dus laten we het even hebben over alles wat er na kwam, hoe de meningen veranderd zijn, wat voor plekje Cyberpunk inmiddels inneemt in ons leven en hoe het nou verder moet met V.

DE NASLEEP

Op 7 december druppelden de reviews van Cyberpunk 2077 het internet op en concludeerde Raf himself dat het "een schoolvoorbeeld" is "van hoe verschillende ambitieuze elementen tot één goed geoliede Ghost in the Shell-machine gemonteerd zijn, inclusief ziel." Dat was eigenlijk het hoogtepunt van enthousiasme wat betreft CD Projekt Reds nieuwste game, want snel daarna begonnen mensen hun vraagtekens te zetten achter het feit dat iedereen de game op PC gereviewd had. Is dat niet een beetje verdacht? Wat is dit spelletje dat CDPR aan het spelen is? Wat hebben ze te verbergen? De andere versies konden pas gespeeld worden na de launch van Cyberpunk 2077, op 10 december, en dat was dan ook de datum dat de poepparade pas écht begon. Binnen enkele uren ging Cyberpunks imago van het meest beloftevolle entertainmentproduct van de 21e eeuw naar een faal-meme. Overal doken filmpjes en screenshots op van de meest afzichtelijke graphics en hoogstbelachelijke bugs, glitches en idioterie.

De legacy-gen-versies van CDPR's duistere, futuristische RPG bleek in de beste gevallen uiterst tegenvallen, en in de ergste gevallen volledig onspeelbaar. En toen ging het snel met zowel CD Projekt Red z'n reputatie, als de opeenstapeling van ellende waar de ontwikkelaar/uitgever mee te maken kreeg: Cyberpunk 2077 werd uit digitale winkels gegooid, de aandelen in het bedrijf dropten gigantisch en er werden zelfs rechtszaken tegen hen aangespannen. CDPR ging van verontschuldigingen naar beloftes op patches en zelfs pogingen om mensen hun geld terug te geven, maar weinig mocht baten… De launch van Cyberpunk 2077 had een geschiedschrijvend moment moeten zijn – een positieve, niet zo'n bijzonder schandalige. Het geintje heeft CD Projekt Red naar men zegt een miljard gekóst en vermoedelijk een hele hoop burn-outs. Want laten we vooral niet vergeten dat die mensen daar in Warschau van deze hele zaak het meeste pijn voelen…





RAFS MENING NU



Is na mijn review en na alle ellende sinds de release mijn mening veranderd? Absoluut! Ik dook immers opnieuw in de game om zowat elke optionele missie (met uitzondering van het illegale race- en vechtcircuit) uit te wonen ... en ik ben geneigd om het cijfer van een 90 naar een 92 op te trekken. Ik ben zelfs een tikkeltje pissig dat ik sommige van die missies door reviewtijdsdruk niet eerst heb gedaan, voor ik die laatste bocht in ging. Het loont zeker de moeite om voor die eindsprint elke missie af te werken die naar een link met de centrale verhaallijn hint, rond belangrijke nevenpersonages draait óf iets met Johnny Silverhand te maken heeft. Intussen zit ik pakweg halverwege een tweede doorloop met een totaal andere, veel agressievere personage-build en afhankelijk van de finale die ik daar geserveerd krijg, zou er misschien zelfs nog een punt bij kunnen.

Het klinkt egoïstisch as fuck, maar ik vind het vooral enorm jammer dat ik niet oeverloos over Cyberpunk 2077 kan mijmeren met de vrienden die op het moment van schrijven, terecht wraakroepend en teleurgesteld op een speelbare consoleversie wachten. Ik kan voor dat mijmeren natuurlijk terecht bij Wouter, maar daar wordt geen enkele betrokken partij echt gelukkig van.

Natuurlijk is het onvergeeflijk dat die consoleversies de wereld ingestuurd werden als een bende nerveuze first-time strippers die voor een jarenlang opgegeild publiek het podium opwankelen... om dan pas te ontdekken dat de DJ én de palen nog in de file staan. Waarom PlayStation- en Xbox-gamers niet een half jaartje of langer laten wachten? Zoals PC-spelers dat vroeger met nagenoeg elke GTA en recenter nog met Death Stranding moesten doen? Ik ben thuis op elke console, maar doorbracht mijn 'vormende' gamejaren achter een PC en herinner me nog hoe frustrerend zo'n wachtperiode was. Misschien is dat niet meer van deze tijd, maar het is uiteindelijk altijd nog te verkiezen boven de overhaaste dumpster-fire die Cyberpunk 2077 te beurt viel.

Maar om even terug naar de vraag te cirkelen: op mijn persoonlijke review-beleving en het plezier dat ik sindsdien uit de game puurde, heeft dat stinkende brandje dus weinig effect. »



WOUTERS MENING NU



In 2015 reviewde ik The Witcher 3: Wild Hunt en gaf ik de game een 88, mede door de vele bugs waar de verder verdomd knap gemaakte RPG door geplaagd werd. Want vooral na de blamage van Assassin's Creed: Unity, die praktisch in aan elkaar geplakte chunks code opgeleverd werd, vond ik het een slecht idee om een game onaf te droppen. Mijn cijfer werd met gehoon ontvangen en is inmiddels een ware meme op PU.nl, want er zijn nogal wat mensen die The Witcher 3 zien als een god onder boeren wat betreft games... En deze hele heisa om dat cijfer vind ik fucking grappig. Want het is allemaal ontstaan uit liefde voor gaming, niet waar? Deels aangewakkerd door de gebrandmerkte 88 in mijn aars, eentje waar ik nooit meer aan kon ontsnappen, verheugde ik me enorm om CD Projekt Reds volgende game te reviewen, stiekem hopend dat ik die ook weer een 88 waard vond. Maar toen vijf jaar later de reviewcodes van Cyberpunk 2077 binnenkwamen, bleek dat er maar één code was voor Nederland, die door Gamer.nl gebruikt werd, en Raf zijn Belgische code moest gebruiken om de review voor PU.nl te doen. Het stak even, want ik was klaar om in Night City te duiken als Dagobert in een zwembad gouden munten, maar als er íémand waardig was om de belangrijkste review van, wat, het decennium van me over te nemen, dan was Raf het wel. Bovendien is de Belg een stuk meer knuffelbaar dan ik, dus zou hij vast veel minder stront naar z'n gezicht geslingerd krijgen als de internetmeutes het met hem oneens waren.

Bovendien bood deze situatie me een unieke kans: Cyberpunk 2077 op mijn eigen manier, snelheid en termen te kunnen spelen. Maar ironisch genoeg, bleek dat dus juist totáál niet mogelijk! Want Raf had misschien wel de reviewtijdsdruk en de plicht om analytisch de game te doorploegen, zoals dat gaat als je reviewt, maar hij had wél het voorrecht om Cyberpunk 2077 in een heerlijk stil vacuüm te kunnen spelen. Eentje zonder alle context van piemels die door kleding heen prikken, theorieën over hoe V eigenlijk op dat bed ligt en expectations/reality-vergelijkingen tussen Keanu en je schurftige oom. En daarbij ook nog eens de beste versie van de game!

Dus toen ik Cyberpunk 2077 eenmaal aanzette op m'n Xbox Series X, was ik na alle madness op het net op z'n zachtst gezegd... huiverig. Het gevolg was dat ik de eerste paar weken amper een main story durfde aan te raken, bang dat ik op al die schandalige, woede oproepende, game-openscheurende bugs zou stuiten en m'n ervaring fucked zou zijn. Dus hield ik me lange tijd bezig met alleen maar Gigs, want hey, dat werkte ten minste en was best leuk om te streamen. Het bleef ook nog lang leuk ook, dus ik was al level 8 ofzo voordat ik überhaupt aan de missie begon die de game openbreekt en aanzwengelt: The Heist. Ik had Cyberpunk 2077 gewoon nog geen kans dúrven geven, maar toen ik dat eenmaal gedaan had, begon ik CDPR's visie steeds meer te zien en te waarderen. Van de grote dingen, zoals de heerlijke, verhaalstuwende aanwezigheid van Keanu Reeves, wiens onmetelijke charisma moeiteloos door de digitale informatie heen breekt en de niet onverdienstelijke karakterontwikkeling van V, jij dus. Tot aan de kleine dingen, zoals referenties naar hersenchirurgen uit populaire mockumentary's en affiches waarvan je je gaat afvragen hoe je moet lachen met drie monden. Bijna heb ik deze game niet de kans gegeven die het verdient, uit een soort bescherming voor mijn kostbare tijd die ik beter in Immortals Fenyx Rising of Demon's Souls dacht te stoppen. En waarom? Omdat het internet me onderblafte met negativiteit, met een kogelregen van dissen. En dát is dus waarom een review in een vacuüm hoort te gebeuren; los van alle context, een reviewer alleen met zijn ervaringen en gedachten. Waardoor ik nu al helemaal weer baal dat ik Cyberpunk 2077 niet hebben kunnen spelen voordat de poepstorm losbarstte...



DE TOEKOMST VAN CYBERPUNK 2077



Komt het nog goed met Cyberpunk 2077? Voor PC-spelers zoals ik KWAM het al goed. Het is een dijk van een game! Een naadloze combo van actie, verhaal en de vaak misbruikte, maar hier volkomen terechte claim op role-playing. Voor de meeste PC-gamers heeft CD Projekt Red misschien niet elke belofte ingelost, maar tegelijk wel een paar verwachtingen overtroffen. Meer nog dan naar patches die enkele vervelende, maar nooit gamebrekende, visuele en andere bugs wegwerken, kijk ik uit naar DLC. Een kwestie van deze wereld nog verder uitwonen. Of het voor de game in zijn totaliteit goed komt, is een andere vraag. Het vertrouwen is geschonden. De relatie met zowel consolegamers als -makers heeft misschien onherstelbare klappen opgelopen. Ook wanneer er versies voor PlayStation en Xbox verschijnen die de PC-game evenaren, durf ik niet te zeggen dat alles vergeven en vergeten zal (of mag) worden. Tegelijk zou ik het wel gruwelijk erg vinden als deze fail uiteindelijk de kop zou kosten van de studio achter The Witcher... en achter mijn PC-versie van Cyberpunk 2077.



Weet je, het is zelfs nog enigszins goed gekomen met No Man's Sky. Waar ik me alleen zorgen over maak is dat CD Projekt Red nu collectief als bedrijf echt burned-out is, waar de staat van Cyberpunk 2077 het resultaat van is. Deze mensen hebben van maart tot en met december in een fucking crunch van jewelste gezeten, en nu moeten ze dus nog nét zo hard werken om te zorgen dat er niet al te veel doodsbedreigingen van boze fanboys in hun brievenbus worden geramd. Trekken ze dat allemaal wel? Kunnen ze die next-gen-update én die DLC en al die andere patches nog wel maken als hun ruggen al helemaal openliggen van de zweepslagen? Cyberpunk 2077 is een work in progress, dat moge duidelijk zijn, maar het zou me niets verbazen als het werk oneindig en niet meer te overzien is, waardoor die progressie alleen gemaakt kan worden als er andere mensen met de zwepen gaan slaan. Of gewoon lief gaan aaien. »

CYBERSPUNK 2077

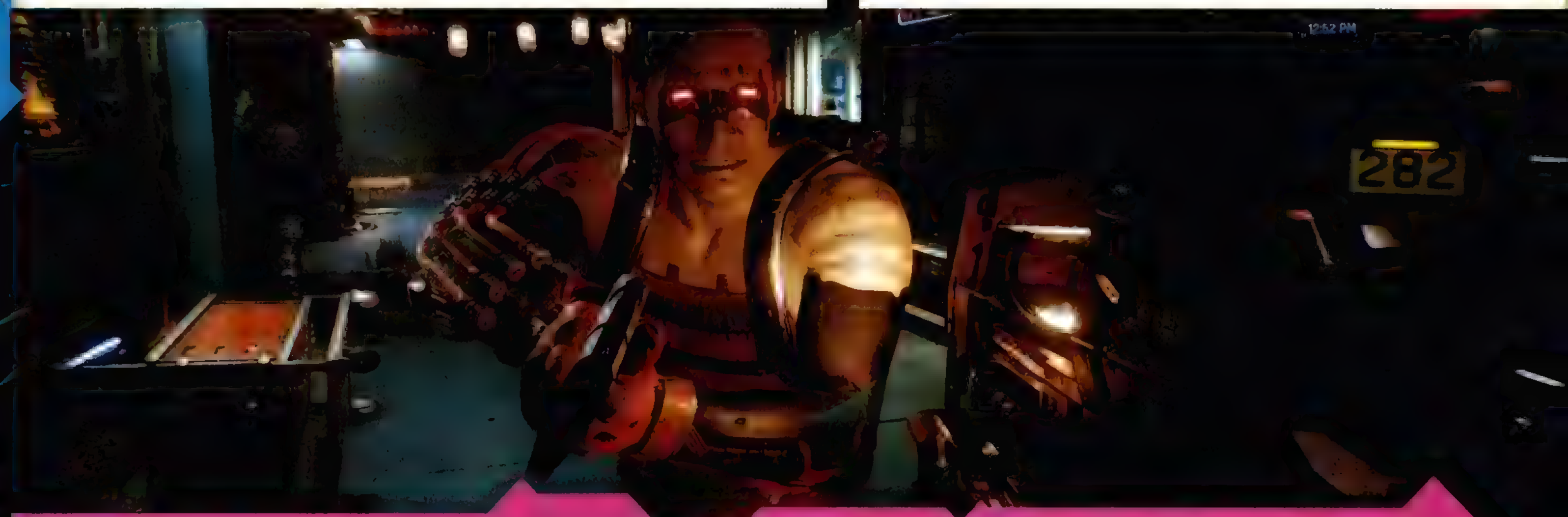


Welke momenten er in Cyberpunk voor zorgden dat wij kirden als blije gamertjes? Eerst en vooral: Raf don't do kirring. Dat gezegd hebbende, is de kans groot dat wanneer ik dit artikel zelf in de PU lees, ik mezelf haat omdat ik tien andere, nog meer memorabele momenten over het hoofd zag. Ook dat gezegd hebbende: elke missie die ik puur op mijn alsmaar meer gespecialiseerde stealth-, breach- & hacking-skills afwerkte. De momenten waarop ik dialogen niet skipte, maar langer dan strikt nodig oprekte. De eerste keer dat de game je uit de stad voert en Night City opentrekt naar een levende plek in een grotere, levende wereld. Johnny Silverhand was ook goed voor heel wat onvergetelijke herinneringen. Zoals wanneer je op date trekt met een letterlijk en figuurlijk oude vlam. Wanneer hij een in drugs, drank en seks verzopen nacht lang misbruik maakt van de controle die je hem over je lichaam geeft. Maar zeker ook wanneer je via een optionele missie zijn trouwe Porsche aan je wagenpark mag toevoegen.

Ook sterk: de zijmissies die afgesloten lijken maar x-aantal uren verderop een boeiend staartje krijgen. Of de al even optionele missies waarin je relaties met personages als Judy, Panam en Misty doet rijpen... of hopeloos verkloot. Want zoals mijn vriendin me regelmatig laat weten: ik ben een gamer, maar écht geen player. Dan is er de kippenvel-overdosis wanneer ik tijdens, of liever, ná mijn finale mijn mailbox op ongelezen berichten uitspit. Er zijn te veel momenten waarin Cyberpunk 2077 me tot een blije gamer maakte door de kracht van de op elkaar inwerkende spelmechanismen, het verhaal en de world-building. Maar ik moet hier zeker ook de minder gameplaytechnische herinneringen bejubelen. Toen de game me het soort emotionele punch gaf waarmee Heavy Rain en The Last of Us me deden duizelen. Of toen ik zo in mijn rol zat dat ik ongemakkelijk lang tussen twee dialoogopties twijfelde.



Luister, ik ben lang niet zo ver als Raf. Emotioneel gezien niet, rijpingstechnisch gelukkig ook totaal nog niet, maar hij is vooral veel verder in Cyberpunk 2077 dan ik. Dus ik heb het totale overzicht van hoe Side Jobs inhaken op de Main Story en wat de diepste hoekjes zijn van de romances die je kan voeren niet. En daarom kirde ik (cuz Wouter not afraid to kir) meer tijdens wat minder specifieke momenten zoals toen ik omhoog staarde naar dat enorme beeld in Japantown en m'n onderkaak een beetje openklapte. Of toen ik voor het eerst allemaal meldingen binnenkreeg van verschillende vehikels die op mijn aanschaf stonden te wachten en ik uiteindelijk op de Akira-achtige Yaiba Kusanagi CT-3X wegscheurde.
Meerdere malen werd ik overrompeld door hoe práchtig sommige sleutelpersonages er uitzien, inclusief hun uiterst menselijke bewegingen, als je de sterk geschreven gesprekken met ze aangaat, waaronder Judy Alvarez, Dexter DeShawn en River Ward. Ook vermaakte ik me hard toen ik tijdens een van m'n streams (Twitch.tv/WouterPU) willekeurige mensen op straat eens goed ging bekijken en me enorm verbaasde over al die uiteenlopende soorten kleding, houdingen, augments, kleuren en lichaamsvormen van deze NPC's. Oh, ik kwam op dat moment gek genoeg even geen kinderen tegen, want van die freaky mini-volwassenen was de hoogte wel een beetje uit dat punt gehaald, denk ik. Hoe dan ook, qua CyberSPUNK heb ik volgens mij nog over de oppervlakte van Night City geschraapt, maar ik vind het schaafsel dat er vanaf komt al verdomde shiny.



CYBERFLUNK 2077



Wat ik pijnlijk vind aan het spelen van Cyberpunk is als de game laat zien van hoeveel verouderde (open-wereld-)systemen het gebruik maakt. Omstanders die in volslagen paniek wegrennen als ik een mini-collisietje heb met een NPC, waarna ze ergens gehurkt op de grond gaan zitten, hun handen boven hun hoofden zwevend, in een houding die ik volgens mij al sinds de allereerste Hitman bijzonder onnatuurlijk vind. Lijken die neervallen in de meest ongelukkige, debiele houdingen, omdat de ragdoll-physics uit die van Soldier of Fortune of Deus Ex zijn gekopieerd ofzo. Ook de GIGANTISCHE verschillen tussen character models, van extreem gedetailleerde main characters waarbij je de poriën tussen hun zweetdruppels kan tellen, tot aan random restaurantbezoekers die één polygoon als hoofd hebben, zijn niet van deze tijd. En natuurlijk zijn er de bugs, en grote en kleine glitches, die alles nog antieker laten overkomen, maar daar heeft het internet het al genoeg over gehad. Het is zo jammer dat zoveel ambitie en verse ideeën zitten verpakt in een RPG die er af en toe uitziet als een boomer die probeert sense te maken van z'n telefoon.



"Waaruit bleek dat dit toch echt niet de game van het decennium is waar het gamerdom op hoopte?" Dat was de zin zoals ik hem doorkreeg en waarop ik hier mag reageren. Ik snap best waar die vraag vandaan komt. Voor miljoenen console-gamers – misschien wel de meerderheid van de spelers die al jaren naar Cyberpunk 2077 uitkeek – is de pijn van de teleurstelling die erin doorklinkt fucking reëel. Tegelijk is het ook een suggestieve vraag, waar ik vanuit mijn persoonlijke ervaring toch even tegen wil rebelleren. In mijn persoonlijke top tien beste games van het decennium krijgt Cyberpunk 2077 immers wel een plek. Ook al is het NIET de game geworden die de rest in de schaduw zet. Ook al is de kans groot dat de clusterfuck met de niet-PC-versies langer zal nazinderen in de gamegeschiedenis dan de game zelf. Dat laatste heeft de studio zichzelf aangedaan. Geen excuus. Voor dat eerste moeten wij als game-media en de gamers zelf een stuk van de schuld aanvaarden. Je kan het de ontwikkelaars moeilijk kwalijk nemen dat ze vooraf beweren dat hun game da bomb gaat worden. Wij (gamer en media) zijn verantwoordelijk voor de hype. Voor de astronomische verwachtingen. En voor het parkeren van onze gezonde dosis realiteitszin in de donkere, afgelegen garage waar ook de redelijkheid van mijn ex al jaren staat te roesten. Een hype en verwachtingen die voor velen vandaag radicaal naar de overkant zijn omgeslagen. En toch, ondanks die dramatisch gemiste greep naar de (multiplatform)titel 'game van het decennium', hoop ik dat ergens in de volgende weken of maanden, Cyberpunk 2077 toch een stuk van dat verraden consolepubliek zal terugwinnen. Niet zozeer voor de makers, als wel voor de spelers. ✖



WHAT'S THE TEA?

NAAR WELKE GAMES KIJKEN WE UIT IN 2021?

2020 bracht ons geweldige games en zelfs twee gloedjenieuwe consoles. Alie en Laura vermaken zich nog prima met alles wat 2020 bracht, maar de dames kijken ook uit naar het nieuwe gamejaar. In What's the Tea doen ze dit-maal een theeblaadjeslezing over het komende jaar.

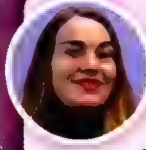




Proost: gelukkig nieuwjaar, Alie! Hopelijk wordt 2021 beter dan vorig jaar. In ieder geval qua films, maar hopelijk ook als het om games gaat. Wat was eigenlijk je favoriete game van 2020?



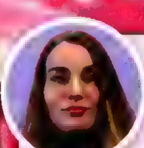
Hoi Laura, ook voor jou een gelukkig nieuwjaar! En ja, laten we het hopen... Alhoewel ik me in 2020 toch ook zeker vermaakt heb met een aantal games! Met als absolute topper Animal Crossing: New Horizons. Ik denk dat die game een lifesaver is geweest voor veel mensen. Wat was jouw favoriet?



Haha, ik wilde precies hetzelfde zeggen. Natuurlijk was The Last of Us Part 2 fantastisch en heb ik me goed vermaakt met Sackboy en Miles Morales, maar er is geen game waar ik zoveel uren in heb gestoken als Animal Crossing. Zeker toen bij mij de realisatie van het coronavirus het hardste binnenkwam, wist die game me rustig te houden. Zeker een lifesaver dus. Hoe moet dat nou in 2021, want dan staat er geen nieuwe game met de geweldige Rodney de Hamster gepland...



Hahah nee, denk dat we nog wel effe moeten teren op de Switch-game... Gelukkig zie ik Nintendo er nog wel een poos content voor maken! Daarnaast kijk ik ook enorm uit naar een aantal 2021-games! Ik maakte laatst een lijstje en kwam toch op een stuk of tien games uit waar ik enorm veel zin in heb!



Ja, lekker verder uitbouwen, mijn Cutesy-eiland. Ik ben wel benieuwd of er in je tien games wel Nintendo-games zitten. Waar kijk je zoal naar uit?

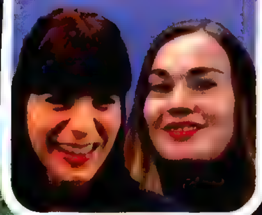


Hahah nee, ik ben ook nog steeds niet helemaal tevreden met mijn oude eiland. En jazeker, in ieder geval één Switch-game: New Pokémon Snap. Alhoewel het nog niet vaststaat dat die in 2021 uitkomt, hoop ik daar vurig op! Ook Little Nightmares 2 ga ik voor de Switch halen. Heb jij al Switch-titels op het oog?



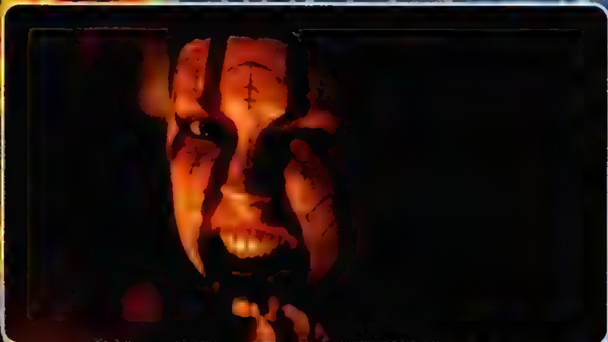


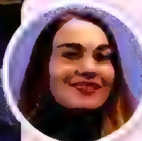












Oh ja, New Pokémon Snap staat ook hoog op mijn lijstje. Little Nightmares heb ik niet gespeeld, maar als ik jou zo hoor moet ik dat toch eens gaan doen. Ik ben erg enthousiast over LEGO-games (nog steeds, na al die jaren), dus het nieuwe LEGO Star Wars-spel lijkt me heerlijk. Denk je dat de force ook met games op andere consoles is in 2021?



Super leuk dat je daar zoveel zin in hebt! Ik heb lang niet alle LEGO-games gespeeld en er stiekem ook wel weer eens zin in. Ik verwacht ook veel van andere consoles in 2021: De Mass Effect: Legendary Edition, Horizon Forbidden West en Hogwarts Legacy [oeps, is al uitgesteld! – Marvin] vormen waarschijnlijk mijn top 3! Ik heb ook veel zin in Deathloop en het nieuwe The Dark Pictures Anthology-deel. En ben heel benieuwd naar Kena: Bridge of Spirits. Zoals ik zei: 2021 zou voor mij een heel mooi gamejaar kunnen worden! Wat staat er verder op jouw verlanglijstje?

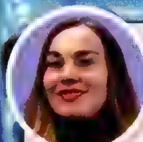


Ja, ik ben onder de indruk van je lijst! Veel grote games, hopelijk heb je genoeg tijd. Ben je zo'n die-hard Mass Effect-fan? Deathloop lijkt me ook tof. Halo en God of War komen er ook nog aan: yeah! Ik ben als Harry Potter-fan ook erg geïnteresseerd in Hogwarts Legacy, en ik heb veel te veel tijd gestoken in het matige Harry Potter: Wizards Unite van Niantic... Ik wil mezelf leren beter stealthy te zijn in Hitman 3, ik wil lekker aan gebouwen hangen in de Prince of Persia-remake en ik hoop dat de voice-over uit de trailer van It Takes Two ook in de uiteindelijke game zit, want ik moet er elke keer keihard om lachen. Hellblade 2 lijkt me ook tof, ik ben benieuwd hoe het Senua nu vergaat...





Hahah, dank je. En nu zie ik toch nog dat ik wat games vergeten ben: It Takes Two lijkt me ook heel leuk en Senua haar tweede avontuur haal ik sowieso! Maar ja: een van de games waar ik het meest naar uitkijk, is gewoon de Mass Effect-remaster! Ik kan echt niet wachten om weer met de Normandy op pad te en Garrus te versieren. BioWare is denk ik echt mijn favoriete ontwikkelaar. Je wilt ook niet weten hoeveel zin ik heb in Dragon Age 4, maar die verwacht ik niet meer in 2021...



Aaah... Dragon Age is ook al veel te lang geleden, he? Ik snap wel dat je in deze reisloze wereld graag op de Normandy stapt. Zo hoop ik dat we in Far Cry 6 weer naar een prachtige bestemming gaan. In plaats van mijn geplande wintersportreis naar Noorwegen, ga ik denk ik lekker snowboarden in Riders Republic. Er komen mooie dingen aan. Wie weet drinken we onze volgende kop thee op de virtuele piste!



Jep, wat 2021 ons ook brengt: gelukkig mogen we ook dit jaar weer rekenen op mooie en spannende avonturen in onze gamewerelden! Proost, meid! ✖

WELKOM OP ASLAND

CHECK JURJENS
NA 610 UUR ANI

Wil je weten hoe Jurjens Animal Crossing-eiland er na ruim 600 uur bouwen uitziet? Dan zit je goed op de volgende vier pagina's, waarop Jurjen met trots de mooiste plekjes van Asland presenteert!

REIS NU NAAR JURJENS EILAND!

Ga in je eigen AC-huis naar het droombed van Luna, voer het droomadres 'DA-4269-4655-8647' in, en je kunt vrij rondlopen door alles wat ik het afgelopen jaar heb gebouwd en versierd! Mede dankzij de muziek en geheime plekjes is dat toch wel de beste manier om Asland te beleven!

Wauw, 610 uur of langer gespeeld. Het staat toch echt bij Animal Crossing: New Horizons op mijn Switch-profielpagina. Dat kan niet kloppen, is mijn eerste gedachte. Maar dan denk ik terug aan dat prille begin in maart 2020, toen ik de game vrij gehaast begon om zo snel mogelijk de review voor PU te kunnen schrijven. Na het schrijven van die review zou ik wel weer verdergaan met andere, normale games, dacht ik toen nog. Maar toen kwam de lockdown. En begon ik er plezier in te krijgen.

Niet zomaar wat huisjes en meubels neerkwakken, maar proberen dat zo mooi en sfeervol mogelijk te doen. Zo fraai mogelijke tafereeltjes te creëren. Ik begon aan projecten, zoals de markt bij mijn huis, de begraafplaats, het thema-restaurant in mijn kelder en dat helse labyrint in het oosten. Het moest allemaal steeds groter, beter en mooier, vond ik zelf.

Ik heb nooit ge-time-traveled maar vloog wél tientallen malen naar eilanden van anderen om knollen te verkopen, recepten te ruilen en spulletjes te catalogiseren. Dat werd óók een groot deel van de AC-fun: zoeken naar bepaalde voorwerpen om mijn projectjes nog cooler te maken, ideeën en voorwerpen uitwisselen met mijn kids en vrienden, eilanden van anderen bewonderen.

Dus tja, dan vliegt die 600 uur voorbij, blijkbaar.

Inmiddels is mijn eiland wel 'af', voor zover een AC-eiland ooit af kan zijn, dus presenteer ik het hierbij niet zonder trots: Asland!

MIJN HUIS



Allright, laten we beginnen bij mijn huis, dat zich op een omheind eilandje midden op de kaart bevindt.

De centrale kamer is ingericht zoals ik mij zo ongeveer de woning van god voorstel. Dus met kaarslicht, een vloer van wolken, twee harpen en een offer.



De badkamer is voorzien van een zwenkende camera. Handig voor als de visite in bad gaat, of om te achterhalen wie er nu toch steeds naast de pot poept.

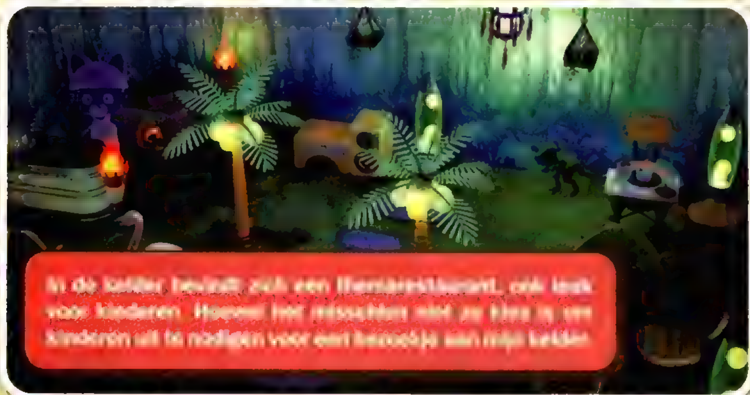




-EILAND
MAL CROSSING


Omdat ik houd van erg diep slapen is mijn slaapkamer als oceaanbodem ingericht.


De beste plek om de zin van het leven te overpeinzen is toch wel mijn zolder.


In de kelder bevindt zich een themarestaurant, ook leuk voor kinderen. Hoewel het misschien niet zo slim is om kinderen uit te nodigen voor een bezoekje aan mijn kelder.


De rechterkamer is met name geschikt voor recreatief drugsgebruik.

DE CAMPING

Jammer dat er nu sneeuw ligt, maar in de zomer is de camping met al die gele bloemen en accessoires echt een plek om vrolijk van te worden. Nah ja, ik heb met kerst nog wel een geel wigwamtentje kunnen scoren en toegevoegd.

Een camping is natuurlijk niet compleet zonderrrrr.... Bingo! Op de rechtertafel zie je de prijzen die je kunt winnen. Niet gek, hè? [Om door een Ring Fitje te halen – Marvin]







DE BEGRAAFPLAATS



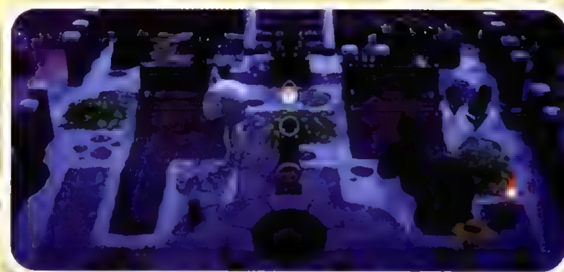
Eén van mijn eerste projectjes was de begraafplaats. Na de Halloween-update heb ik daar een nieuwe entree voor gebouwd.



weetje • weetje

Los van de hier gepresenteerde plekjes valt er op Asland nog genoeg te ontdekken wat ik niet op deze pagina's heb gezet, zoals een zekere geheime basis waarin dubieuze dingen gebeuren... op de top van het eiland... Kun jij de ingang vinden?

Centraal op de begraafplaats tref je een put waar soms de geest van een verdronken meisje boven zweeft.



Het pad loopt van de begraafplaats naar het zwarte huis op de heuvel, waarachter nog heel wat griezeligs schuilgaat.



Het was nog best een gedoe om dat skelet daar in dat graf te krijgen. Maar dan heb je ook wat.

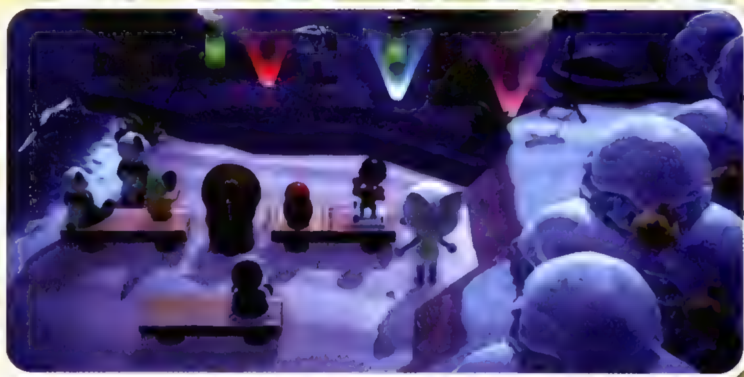


HET STRAND

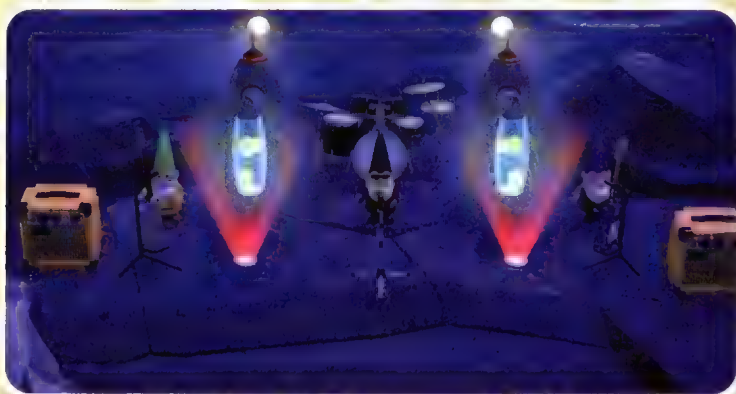
Bij het woord strand denk ik aan de woestijn. En bij het woord woestijn denk ik aan Egypte. Logisch, toch?



De rotsformaties in het noordwesten en noordoosten van het eiland leken me wel geschikt als podia. Bijvoorbeeld voor deze magere goochelaar met echte trucs.



Op dit strandpodium brengen de Ghostly Gnomes hun speedmetal ten gehore. Je treft ze rechtsboven op de map.



Beetje raar met die sneeuw, maar goed, het blijft ontspannend, even in de hangmat liggen om naar de aloha-muziek te luisteren. Weet je, misschien is dat met die sneeuw juist wel CHILLER dan ooit! HAHAHAHAHA!



DE CLUB

Als mijn eiland een werkelijk bestaande plaats was, dan zouden we elkaar vast het liefst ontmoeten in de club, al was het maar voor de arcadekasten.





En uiteraard heeft een club ook een dansvloer. En flipperkasten.



In de linkervleugel van de club vind je een visrestaurant waarin je zelf de vis mag vangen. Cool concept, hoor.



En uiteraard heeft de club ook een bar, waar sinds kort zelfs twee glazen champagne op staan. Proost!

EH, LUMMEL?

Ik geloof dat Pinky ermee is begonnen, mij Lummel noemen. Ondertussen doet iedereen het, en heb ik me er maar bij neergelegd. Ik heb Pinky trouwens ook een bijnaam gegeven: Pinky de Pomobeer.







weetje • weetje

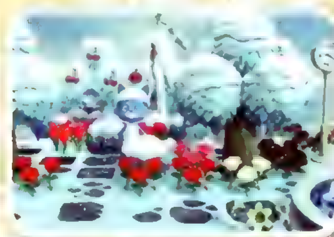
Voor het geval je je afvraagt wat mijn kostuum moet voorstellen: ik ben een, eh, konijnkatsmurf die houdt van luchtige kleding.

ANDERE PLEKJES

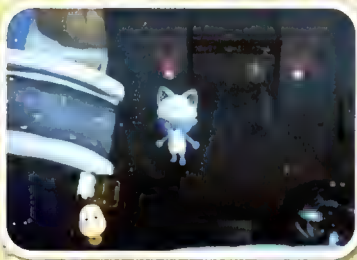


Gefrustreerd vanwege het feit dat er op het centrale plein niet gebouwd mag worden, heb ik er gewoon een nog veel centraler plein aan vastgebouwd. Eerst stond hier als blikvanger een fontein, sinds Halloween is het een pompoenkoets. In maart hoop ik hier een Mario-standbeeld te kunnen plaatsen.

Het park ziet er ook in de winter best fraai uit. En wist je dat dit de eerste keer is dat Nintendo een lid in een game heeft gestopt? Zie je 'm? Hij is wel wat klein, maar goed, het is dan ook winter.



Zie hier mijn flexwerkplek, inclusief tweepersoonsbed en jacuzzi.



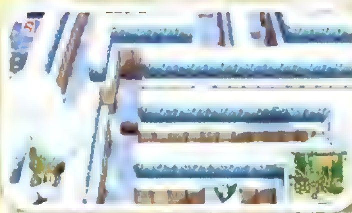
Bij mijn designs maak ik graag gebruik van beeldrijm, zoals hier bij Nooks hoek. De standaard prints van de zonwering komen weer terug in de door mij geplaatste kraampjes, en het resultaat is ronduit spectaculair, meid!



Waarom zou je een gewone kermis bouwen, als het ook een roze kermis kan zijn?



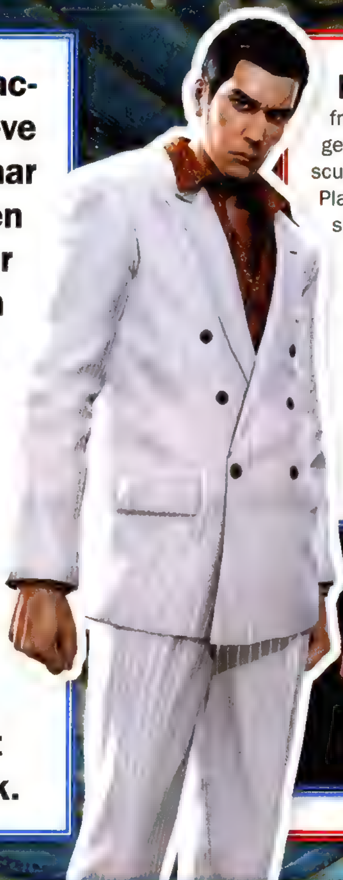
De leukste attractie voor bezoekers is toch wel dat enorme labyrint in het oosten. Je moet 'm aan de zuidkant binnengaan – als je de entree kunt vinden. ✖



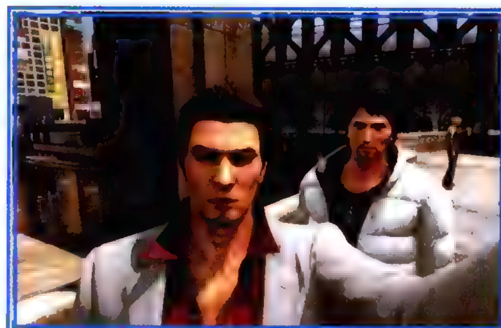
KAZUMA ZAL JE REISGIDS ZIJN

WELKOM IN HET LAND VAN DE RIJZENDE ZON, GAIJIN!

Zelfs met het coronavaccin op onze collectieve deurmat ziet het ernaar uit dat het nog wel even duurt voordat we weer kunnen gaan en staan waar we willen. Gelukkig vormen videogames de perfecte manier om een exotische vakantie te beleven zonder je veilige woning te hoeven verlaten. Heb je dus zin in een retourtje Japan? Yakuza maakt het als geen ander mogelijk.



De befaamde Yakuza-franchise werd altijd gezien als een van de obscuurdere pareltjes van de PlayStation-familie, maar sinds het geweldige Yakuza 0 van vier jaar geleden, mogen ook Xbox- en PC-gamers de nieuwste avonturen ervaren van ex-gangster Kazuma Kiryu en de zijnen. Sorry, zei ik 'nieuwste'? Tijdens de Game Awards van afgelopen december werd namelijk bekend gemaakt dat, in het eerste kwartaal van 2021, ook alle óverige Yakuza-delen beschikbaar worden gemaakt op Steam, Windows 10 en Xbox (Game Pass). Oftewel: bijna elke gamer heeft eerdaags de mogelijkheid om de gehele Kiryu-saga te ervaren zoals de Heer dat bedoeld heeft. En geloof me, dat wil je.





ANDERE GAMES, HETZELFDE DNA

Ken je Shenmue nog? Je weet wel, da's die revolutionaire maar peperdure avonturenserie waarvan de kosten zo hoog waren dat het SEGA voorgoed uit de consolerace knikkerde. Nou, velen zien Yakuza als de spirituele opvolger daarvan, en dat is best begrijpelijk. Beide franchises zijn immers van SEGA, geproduceerd door Toshihiro Nagoshi, bevatten verrassend diepgaande brawler-combat, én spelen zich af in een kleine doch propvolle open wereld die bestaande locaties op realistische wijze simuleert. Ook kun je in allebei naar een arcade gaan en Hang-On spelen. Zaak gesloten, toch? Nou, niet helemaal, want de uiteindelijke ervaringen zijn, ondanks de ogenschijnlijk gigantische overeenkomsten, toch héél erg anders.





Shenmue werd voornamelijk gemaakt om te laten zien hoe baanbrekend en realistisch games kunnen zijn, terwijl Yakuza in het leven is geroepen om, heel expliciet, een volwassen publiek te voorzien van top-notch entertainment. Wat tof is aan Shenmue is bijvoorbeeld dat je daadwerkelijke gesprekken kunt hebben met élke NPC die je tegenkomt, en dat de wereld op haast poëtische wijze aan je voorbij kan gaan. Ook moet je dus daadwerkelijk werken voor je geld (vorkheftruck, iemand?) en in real-time wachten op bepaalde gebeurtenissen. Yakuza, daarentegen, is een veel meer lineaire en gestroomlijnde game-ervaring; een die tevens meer gekke sidequests, hilarische minigames, epische boss fights en overdreven beat-'em-up-actie bevat. Beide games hebben dus hetzelfde DNA (en Hang-On), maar de een is intiem, langzaam en poëtisch, en de ander is massaal, explosief en dramatisch.



ERVAAR ALLES WAT JE ZONDIGE HARTJE BEGEERT IN KAMUROCHO

(ELKE YAKUZA-GAME)

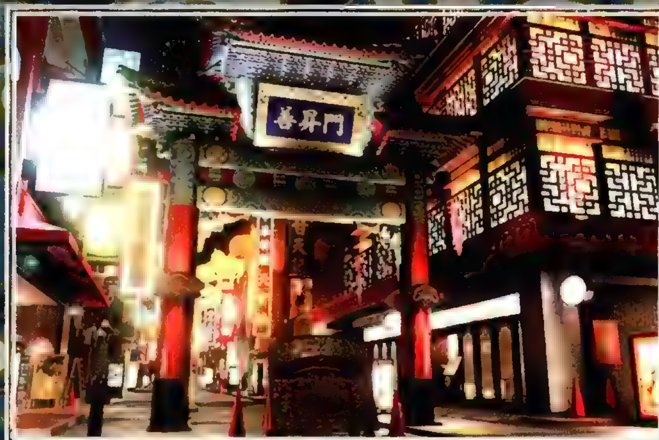
Bijna elke Yakuza-game speelt zich op meerdere locaties af, maar één ding is zeker: Kamurocho staat altijd centraal. Dit fictieve uitgaanscentrum is gebaseerd op de 'rosse buurt' van Tokio, Kabukicho, maar Joost mag weten waarom men überhaupt de moeite genomen heeft om de naam te veranderen; Kamurocho lijkt namelijk exáct op z'n decadente inspiratiebron. Ondergetekende kan het weten: ik ben namelijk altijd in Kabukicho te vinden als ik in Tokio ben, o.a. omdat metalkroeg GODZ zich daar bevindt. Hoe dan ook, het is begrijpelijk waarom dit notoire stukje van Tokio zo'n prominente rol speelt in Yakuza: omdat ook in het echte leven yakuza-leden zich graag op plekken bevinden waar geld, vrouwen en drank in overvloed zijn. Kom echter vooral ook voor een potje karaoke, pachinko, darten, biljart, en natuurlijk de arcade (waar veel meer te spelen is dan alleen Hang-On)!



DOMPEL JEZELF ONDER IN DE VEELZIJDIGHEID VAN ISEZAKI IJINCHO

(YAKUZA: LIKE A DRAGON)

Yokohama ligt nogal in de schaduw van het nabij gelegen Tokio, maar dat is volledig onterecht: het is na Tokio immers de grootste stad van Japan. En het heeft onder andere dankzij z'n hypermoderne haven een heel eigen smoel. Het is daarom ook allesbehalve een straf dat Yakuza: Like A Dragon zich afspeelt in Isezaki Ijincho, het levendige centrum ervan (gebaseerd op het echte Isezakicho). Opvallend is vooral hoe divers het district is: zo loop je het ene moment rond in een prachtig, sereen park, terwijl zich om de hoek het uiterst gezellige Chinatown bevindt met z'n vele eetgelegenheden. Vergeleken met het schreeuwerigere Kamurocho voelt Isezaki Ijincho dus veel meer als een microcosmos van heel Zuidoost Azië, en dat is één van de redenen dat Like A Dragon geen seconde verveelt. Ongeacht of je chaotisch op straat aan het karten bent of gewoon een oude B-film aanschouwt in de plaatselijke bios!





EEN ROMANTISCH AVONDJE AAN DE KANALEN VAN SOTENBORI

(YAKUZA 0, K IWAMI 2, 5 & LIKE A DRAGON)

De een-na-meest bezochte plek in de franchise is het prachtige Osaka, en niet alleen omdat het de op twee na grootste stad is van Japan. Zo staat het uitgaanscentrum van de stad, Sotenbori (gebaseerd op het echte Dotonbori), bekend om z'n uitgestrekte grachten en kanalen, die op prachtige wijze afsteken tegen de kleurrijke reclameborden. Een andere reden waarom men graag naar dit 'Venetië van Japan' gaat, is omdat het wereldwijd bekend staat als de plek waar mensen veel relaxter (en losbandiger) zijn dan in de rest van het cultureel strenge land. Dat ook hier veel yakuza-groeperingen te vinden zijn, is dan ook geen verrassing. Ben je van plan om langs te komen? Leef je dan lekker uit op de overdekte golfbaan of ga stiekem vissen in de grachten. Als je ambitieus bent kun je zelfs manager worden van een 'cabaretclub' om klanten te voorzien van giechelend en flirtend gezelschap. Mooi werk, man.

... EN VERGEET DE REST VAN JAPAN NIET!

Heb je zin in iets zonnigers? Dan is Yakuza 3 de game voor jou: die speelt zich grotendeels af op het tropische eiland Okinawa. Ga je liever voor iets pittoresks? Bezoek dan vooral het kuststadje Onomichi, nabij Hiroshima, in Yakuza 6: The Song of Life; een perfecte locatie voor iets bitterzoets als het einde van Kazuma's saga. En wil je gewoon zoveel mogelijk Japan zien in een zo kort mogelijke tijd? Dan is Yakuza 5 dé game voor jou: die speelt zich af in Tokio en Osaka, maar óók in het eclectische Fukuoka, het winterlijke Sapporo en het door honkbal geobsedeerde Nagoya. Voor ieder wat wils!









KAMUROCHO ZONDER YAKUZA IS ALS EEN SLAGROOMTAART ZONDER SLAGROOM

Wat zeg je? Je wilt graag op digitale wijze Tokio verkennen, maar zónder meteen te moeten investeren in de avonturen van een ex-crimineel die meer dan zeven games nodig heeft om te beseffen dat 'je Kazuma wel uit Kamurocho kunt halen, maar Kamurocho niet uit Kazuma'? We got you, fam: de PlayStation 4-exclusive Judgment is de game voor jou. Ook deze Yakuza-spinoff speelt namelijk in de verleidelijke steegjes van Kamurocho af, maar de hoofdpersoon is deze keer privédetective Takayuki Yagami. Hij komt op het spoor van een seriemoordenaar die de ogen van zijn slachtoffers verwijdert, en moet al zijn onderzoeks- en vechtkwaliteiten inzetten om de waarheid te onthullen. Om een lang verhaal kort te maken: dit is gewoon 100% een Yakuza-game, maar wel een die verrijkt wordt met extra variatie in de vorm van bv. stealth-gameplay en CSI-achtige onderzoeksmomenten. Spelen dus, want Judgment was de grootste verrassing van 2019.



GRIJP JE REISPLANNER ERBIJ!

WAAR TE BEGINNEN MET JE TOUR DOOR JAPAN?

Wie nog nooit een Yakuza-game heeft aangeraakt en overweldigd wordt door alle opties, vraagt zich waarschijnlijk af welke game het beste dient als beginpunt. Het makkelijke antwoord is: het maakt eigenlijk niet uit. Zoals geestelijke vader Toshihiro Nagoshi zelf ook altijd zegt: elk deel in de serie werkt als op zichzelf staand verhaal. Speel dus vooral waar je makkelijk toegang tot hebt! Bovendien bevat elke game de heerlijk over de top conventies die je van een Yakuza-game mag verwachten: moord, verraad, politieke intrige, femme fatales, veel te veel vermakelijke afleidingen, en twee gasten die bovenaan een wolkenkrabber hun shirts kapot trekken – om hun sixpacks en traditionele rugtatoeages te laten zien, uiteraard – en vervolgens schreeuwend met elkaar op de vuist gaan. F*ck, ja.





DE KRACHTIGE PREQUEL

Heb je besloten de gehele saga te willen meemaken? En wil je de serie zo optimaal mogelijk ervaren? Dan zijn er twee logische startpunten: Yakuza 0 (de prequel van de serie) en Yakuza Kiwami (de remake van de PS2-game Yakuza). Wil je de serie chronologisch beleven? Begin dan met Yakuza 0: die speelt zich af in de jaren '80 en laat zien hoe iemand als Kazuma zich ontpopt heeft tot de badass die hij gedurende de hele serie is. De rest van de saga (van Kiwami tot Like A Dragon) sluit vervolgens moeiteloos aan.

HET ECHTE BEGIN

Wil je echter een contextueel sterker begin? Begin dan met Yakuza Kiwami: dit eerste deel in de saga is immers het hoofdstuk die de legende van de 'draak van Dojima' écht in gang zet. Je zult daarom, naar mijn mening, meer waardering hebben voor Yakuza 0 als je de gebeurtenissen en cast van Kiwami al kent. Vooral fanfavoriet Goro Majima ondergaat in de prequel een persoonlijke reis van jewelste; een die veel meer emotionele impact zal hebben als je weet wat voor een hilarische maniak hij in de rest van de serie is.





DE NIEUWE GENERATIE

Sinds kort is er echter nog één ander sterk beginpunt: Yakuza: Like A Dragon! Het allernieuwste deel in de franchise (en mijn persoonlijke GOTY van 2020) draait immers om een compleet nieuwe hoofdpersoon: Ichiban Kasuga. Zijn queeste verwikkelt zich uiteindelijk onherroepelijk met de nasleep van de gebeurtenissen uit de rest van de reeks. De legendarische status van personages als Kazuma Kiryu en Goro Majima meemaken door de ogen van een onwetende nieuwkomer, is daarom een hele toffe manier om met de serie te beginnen; een die jouw honger voor de rest van de serie zal aanwakkeren als geen ander!

ALS JE TOCH AL AAN HET REIZEN BENT...

PAK DEZE EXCURSIES MEE!

YAKUZA: DEAD SOULS

(PLAYSTATION 3)

Deze non-canonieke spin-off van Yakuza 4 besloot een graantje van de zombiehype mee te pikken door de vraag te stellen: "Wat zouden de Yakuza-helden doen als ze vastzaten in Kamurocho tijdens een zombie-apocalyps?" Het antwoord is: alles naar de tyfus knallen, blijkbaar. De daadwerkelijke shooter-gameplay is anno 2021 hopeloos verouderd (nauwkeurig richten met... de línkerstick? Wat?!) maar alsnog is Dead Souls de moeite waard voor eenieder die de Yakuza-serie een warm hart toedraagt. Al is het maar om het oh zo bekende Kamurocho volledig in puin te zien; best een mindf*ck na zoveel games erin te hebben vertoefd. En wie Goro Majima graag op z'n meest psychopatisch ziet losgaan (wie niet?) is het aan zichzelf verplicht om Dead Souls een kans te geven.





BINARY DOMAIN

(PLAYSTATION 3, XBOX 360, STEAM)

Binary Domain heeft níets met Kazuma Kiryu, Kamurocho of gangsters te maken (en speelt niet eens weg als een Yakuza-game) maar het verdient alsnog je aandacht. En niet alleen omdat het ontwikkeld is door de Yakuza-studio! Binary Domain is namelijk de beste en memorabelste Gears of War-kloon die er is, mede omdat het wél al het charisma en flamboyante heeft dat je van een Yakuza-game gewend bent. Zo is een van jouw teammaten een extreem Franse robot genaamd Cain, die tijdens gevechten nog nét niet een stokbrood en fles wijn erbij pakt. Hilariteit daargelaten: robots kapot knallen is hier een waar genot, vooral als je op realistische wijze stukken elektronica aan vonkende flarden geschoten ziet worden. Het verrassendst is echter dat het verhaal bijzonder complexe, Blade Runner-achtige vragen weet te stellen over de grens tussen machine en persoon. Zoals een goed stuk cyberpunk betaamt, dus. (Let wel op: de Xbox 360-versie van deze belachelijk ondergewaardeerde game is helaas níét backwards-compatible met de Xbox One en Series S/X.)

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

(PLAYSTATION 4)

Een stoïcijnse protagonist die supergoed kan knokken. Uiterst vermakelijke minigames, waaronder een volledige combat-racegame. Talloze zijmissies, zoals het moeten runnen van, basically, een bordeel. En: een spectaculair, cinematografisch verhaal dat om veel te gespierde dudes draait. Yup: dit is een Yakuza-game! Lost Paradise speelt zich echter af in het universum van de legendarische shonen Fist of the North Star, en dus loop je hier in een post-apocalyptische woestijn rond in plaats van het huidige Japan. (Ook niet geheel onbelangrijk: hoofdpersoon Kenshiro beheerst een unieke vechtstijl waarmee hij vijanden letterlijk kan laten ontploffen. Verwacht dus véél meer bloed dan in een Yakuza-titel.) En, ja, ook Lost Paradise speelt zich, zoals het hoort, in een bruisende, open stad af. Hier is dat Eden, een zeldzaam welvarend lichtpuntje in de barre zandbak van Fist of the North Star. Wie dus wil weten hoe het is om in een 'wereldstad' te wonen ná een nucleaire wereldoorlog, moet vooral even langskomen!







STREETS OF KAMUROCHO

(STEAM)

Yakuza meets Streets of Rage 2. Letterlijk. Deze arcade-brawler is een uiterst korte maar verrassend lekkere tijddoder die de gameplay van Streets of Rage combineert met sprites en muziek van Yakuza. En het mooiste van dit alles? Het is volledig gratis. Ha, nou heb ik jullie aandacht wél, hè, stelletje kaaskoppen? Nou, laat me jullie enthousiasme dan ook maar meteen in de kiem smoren, want de game was afgelopen jaar alléén een paar dagen in oktober en november beschikbaar. Je hebt nu dus keihard pech als je de game toen niet aan je Steam-verzameling had toegevoegd. Ach, dan heb je nu meer tijd over om Super Hang-On te spelen in een van de vele Yakuza-titels, niet waar? ✖

GTA V ENHANCED EDITION

VAN KANSLOOS KLIEKJE TOT DEFTIG DRIEGANGENDINER?

GTA V is als een rijsttafel waar je al twee dagen van eet en die je alsnog deels in je koelkast propt. Maar hoe houd je die shit ook voor ronde drie een beetje smakelijk? Graddus heeft in z'n studententijd zo vaak muffige kliekjes gegeten, dat hij wel wat recepten voor Rockstar heeft...

Het klonk als een grap, toen Rockstar afgelopen zomer voor de DERDE KEER GTA V aankondigde. Schaamteloos. Maar hé, waarom ook niet? Wij gamers leggen die 60 euro telkens grif op de toonbank, in totaal al meer dan 100 miljoen keer, dus de Enhanced Edition zal ongetwijfeld weer records breken. Ook ik heb er inmiddels stiekem best wel zin in... Toch, extra first-person views en online updates ten spijt, is GTA V al zeven jaar een opgewarmd kliekje. Wat kan, nee, MOET Rockstar aan z'n receptuur toevoegen om die shit een beetje sappig te houden?

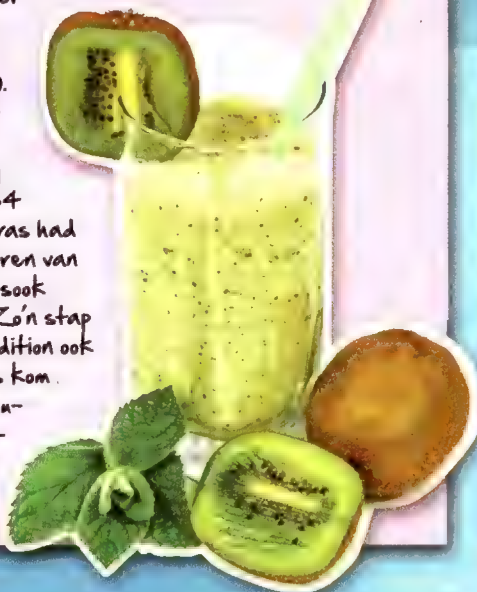
RECEPT 1
Groene vitaminenshake = Betere performance

Ingrediënten:

- 100 gram hogere resolutie.
- Een mespuntje nieuwe textures.
- 60 theelepels betere framerate.
- 1/2 liter raytracing.

Veel concrete info over GTA V's Enhanced Edition is er nog niet. Het geeft me mooi de gelegenheid om een beetje voor de vuist weg te filosoferen [je spreekwoorden kunnen anders ook wel een Enhanced Edition gebruiken – Marvin], en laat dat nou net mijn favoriete bezigheid zijn. Allereerst over de performance: die krijgt – natuurlijk – een fikse vitamine-boost. Maarrr, dan wel graag op een Mafia: Definitive Edition-manier, en niet een ieniemienie poetsbeurtje à la Assassin's Creed III.

Toegegeven: graphics hebben sinds 2013 geen reuzenstappen gezet – niet zoals de stap van pixels naar polygonen, of SD naar HD in ieder geval – maar dat neemt niet weg dat je toch wel even schrikt als je de last-gen-versie van GTA V opstart. Met name op het gebied van belichting (raytracing is het toverwoord) en framerate (60 fps is echt het minimum tegenwoordig). Daarnaast verwacht ik de nodige nieuwe textures. Ik weet nog wel dat GTA V op PS4 en Xbox One ineens gras had waar je de bandensporen van je auto in terugzag, alsook écht golvend water. Zo'n stap moet de Enhanced Edition ook maken. Minimaal. Dus kom maar door met dat volumetrische wolkensysteem uit Red Dead Redemption II!



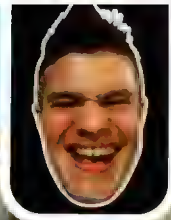


RECEPT 2
Calorierijke kapsalon = Extra (singleplayer) content

Ingrediënten:

- In blokjes gehakte extra missies.
- Eén of twee gepocheerde nieuwe personages.
- Een vleugje verfrissende vibe à la The Ballad of Gay Tony.

Jammer, maar waar: GTA V heeft de afgelopen zeven jaar precies nul extra singleplayer-content gekregen. Niks. Nada. Niente. Neemt niet weg dat ik goede hoop heb dat Rockstar ons gaat verleiden om die zestig euro nogmaals over de toonbank te mikken middels wat juicy nieuwe missies, en wellicht zelfs een of twee extra personages. Realiseer je immers hoe populair de twee grote DLC-pakketten voor GTA IV waren – The Ballad of Gay Tony en The Lost and Damned – en de ontwikkelaar lijkt wel gek om het níét te doen. Ennuh, waar zijn ze sinds 2013 anders mee bezig? Die paar nieuwe kledingstukken en auto's voor GTA Online? Pff. Soms heb je gewoon behoefte aan een goedgevulde caloriebom als een kapsalon, en voldoet feitelijk niets anders. Hetzelfde geldt voor de Enhanced Edition van GTA V. Als Rockstar er onverhoopt toch geen nieuwe singleplayer-shizzle inpropt, vermoed ik dat dit een van de grootste dealbreakers wordt voor mensen die de game al twee keer in huis hebben gehaald.





RECEPT 3

Bourgondisch tafelen met vrienden = verbeterde GTA Online

Ingrediënten:
- Een onsje onzinnige fun.
- Zeven jaar lang gerijpte gameplay.
- Een dozijn vrienden. Of, bij gebrek daaraan: vreemdelingen.

GTA Onlines debuut was zeker niet vlekkeloos. Zo werd de modus pas na een paar weken beschikbaar, en voelde het de eerste maanden behoorlijk doelloos. Ja, je kon eindelijk samen GTA spelen, maar verder dan een supermarktje beroven of die fighter jet uit de legerbasis stelen ging het niet. Ik haakte dus al vrij snel af. Rockstar gaf echter niet op en bleef nieuwe content uitpoepen. Met name de Heist-update uit 2015 gaf een enorme boost. En anno 2020? Ha, wat kun je NIET doen? Ga bijvoorbeeld straatracen, waarbij Need for Speed in vergelijking een amateurproject lijkt. Of speel Slasher, een soort Friday the 13th-achtige modus waarbij één speler een shotgun heeft en de rest alleen zaklantaarns. Mocht je je onverhoopt toch vervelen, dan kun je altijd rijker worden dan Bill Gates en al je geld aan een roze cowboyhoed uitgeven.
GTA Online bewijst dat de game nog altijd hét gespreksonderwerp voor aan de eettafel kan zijn. Het wordt zelfs een standalone free-to-play-titel die sowieso gaat profiteren van de release van GTA V's Enhanced Edition met de nodige extra activiteiten. Zeven jaar na dato ben ik in ieder geval klaar voor een hernieuwde kennismaking!

RECEPT 4

Verrassende fusion-liflafjes = Dynamischere spelwereld

Ingrediënten:
- 500 gram geflambeerde, destructible environments.
- 10 stuks mals geslagen strangers en freaks.
- Een handvol gefileerde modifiers.

Zoals elke goede chefko... ehm, gamedesigner weet, houd je je klanten alleen tevreden als je ze af en toe verrast. Helemaal als je ze voor de derde keer op rij hetzelfde gerecht voorschotelt! Nu is GTA V best een dynamische game als je aan het racen en knallen bent, maar qua missiestructuur is het behoorlijk lineair. Meer strangers en freaks, met hun unieke, soms ker-raaazy missies zijn hierbij een goed begin. Vervolgens pleit ik voor semi-destructible omgevingen. GTA V is een geweldige game, maar qua physics absoluut niet het meest vooruitstrevend. Zelfs deel vier was hierin soms beter. Dus, doe maar een halve kilo vernietigbare omgevingen. En als we toch bezig zijn: véél meer betreedbare interieurs. Ik vind dat altijd zo'n afknapper: heb je een geweldige stad als Los Santos, kun je nergens naar binnen! Als laatste zonden ook een paar grappige/toffe/handige/mooie/compleet bizarre Game Modifiers erin gaan als koek. Big head mode, anyone?
Qua specs moeten zowel de PS5 als de Xbox Series dit allemaal makkelijk aankunnen.



EN GTA VI DAN?

Leuk hoor, zo'n GTA V Enhanced Edition, maar de game waar iedereen écht op wacht is natuurlijk deeltje zes. En Rockstar zou Rockstar niet zijn als ze de lipjes tot nog toe niet stijf op elkaar weten te houden. Wat ze wél loslieten, is dat singleplayer-content belangrijk voor ze blijft. Voor een boomer als ik, die online eigenlijk alleen af en toe een potje FIFA of PUBG speelt en voor de rest louter solo door games trekt, reden voor een dansje op de koffietafel. Tel daarbij eerdere geruchten over een soort 'Vice City 2.0'-achtige setting op, alsook het feit dat het spel ongetwijfeld dé technische showcase voor de PS5 en Xbox Series wordt, en ik kan rustig zeggen dat ik nog nooit zó erg naar de aankondiging van een game heb uitgekeken. Ik ben vast niet de enige...

grand theft auto

WANNEER VERSCHIJNT DE ENHANCED EDITION?

De Enhanced Edition van GTA V heeft vooralsnog geen harde releasedatum. 'Ergens in de tweede helft van 2021', Q3 of Q4 dus: specifieker kan/wil Rockstar nog niet zijn. Ach ja, het is in ieder geval concreter dan 99% van hun andere aankondigingen. ✖

DE DARK SOULS-REVOLUTIE IS VOORGOED GEMEENGOED GEWORDEN

DE HUIDIGE STAND VAN SOULS-ZAKEN

Wat een decennium geleden begon als niche spelletje voor een kleine markt van masochistische gamers die op zoek waren naar een uitdaging, bleek al snel het begin te zijn van iets veel groters. Een compleet eigen genre! Hoe staan de zaken ervoor in 2021? Soulslike-fanaticus Samuel heeft het antwoord.

Soulslike. Het is een naam die wellicht geen originaliteitsprijs verdient, maar die wel meteen vertelt wat je van dit actie-rpg-subgenre kunt verwachten: dat het elementen overgenomen heeft van Dark Souls. Vergelijkbaar met het label roguelike dus, wat games zijn die, 'net als Rogue', permadeath en willekeurig ontworpen levels bevatten. Metroidvania (zie kader) is een ander mooi voorbeeld van een subgenre met een ogenschijnlijk onhandige naam: het zijn games waarvan de open wereld alleen volledig verkend kan worden als je de juiste power-ups gevonden hebt, à la Metroid en Castlevania: Symphony of the Night. Geen van deze genrenamen zijn elegant te noemen, maar in tegenstelling tot bijvoorbeeld het oude etiket 'Doom clone' – dat godzijdank geëvolueerd is tot 'first-person shooter' – dekken ze in ieder geval hun uiterst specifieke ladingen.

MANAGER

Maar wat houdt 'net als Dark Souls' dan precies in? Wat zijn de elementen die ervoor zorgen dat een actie-rpg als Bloodborne wél bestempeld kan worden als soulslike, maar Ys IX: Monstrum Nox niet? Het eerste dat je in opkomt is waarschijnlijk een hoge moeilijkheidsgraad, maar dat is slechts het topje van de ijsberg. Het zijn vooral de strenge doch eerlijke gameplay-elementen van From Softwares populairste games die het label bestaansrecht geven, zoals (misschien wel het essentieelst van allen) het continu in de gaten moeten houden van een constant leeglopend metertje stamina (uithoudingsvermogen). Of het meedragen van een uiterst gelimiteerde hoeveelheid genezende items, die alleen maar aangevuld worden door het activeren van checkpoints (yay!); een handeling die tevens alle verslagen vijanden respawnt (boo!). De duidelijkste doch meest seksloze uitleg is dus deze: soulslikes draaien om de combinatie van actie, verkenning en, vooral, het continu managen van beperkte middelen als valuta, stamina, magie en consumptiemiddelen.

INDRINGERS

Er zijn nog veel meer gameplay-elementen die onder de noemer soulslike vallen, hoor, zoals de manier waarop het optionele verhaal in puzzelstukjes opgedeeld is en de speelwereld op doolhofachtige wijze met zichzelf verbonden is. Ook definiërend is hoe je al je valuta kunt verliezen als je twee keer achter elkaar sterft zonder het te hebben teruggeëist, of dat andere spelers jouw ervaring nóg uitdagender kunnen maken (door jouw wereld 'binnen te dringen') of juist makkelijker (door je op coöperatieve wijze te helpen). Het punt is in ieder geval dat het geen wonder is dat je het woord soulslike tegenwoordig op bijna elke Steam-pagina voorbij ziet komen: de kwaliteiten van Dark Souls waren wérkelijk uniek en revolutionair, en men wil daar, nog steeds, simpelweg meer van. Het feit dat er mensen zijn wiens gehele carrières op uiterst succesvolle wijze draaien om het simpelweg uitleggen van hoe de verhalen in deze games in elkaar zitten







ZO DIEP IS ZELFS DE PU NOOIT IN DIT GENRE GEDOKEN!

Twijfel je aan het bestaansrecht van de soulslike als daadwerkelijk genre? Dan verwijzen we je graag door naar het YouTube-kanaal van 'SoulsTuber' Iron Pineapple. Niet alleen omdat 'ie een geweldige naam heeft, maar voornamelijk omdat hij een serie video's gemaakt heeft genaamd 'Souls-Like Games You've Never Heard Of'. Zoals de naam al verraadt, zijn dat video's waarin hij uitsluitend obscure soulslikes speelt. Verborgen pareltjes (Lucah: Born of a Dream), Kickstarter-succesjes (Chrono Sword), mobile games (Bleak Sword), Chinese dertien-in-een-dozijn meuk (Xuan-Yuan Sword VII), isometrische titels (Eldest Souls), boss rushes (Sinner: Sacrifice for Redemption), battle royales (Egress), schoolprojecten (The Fallen) en zelfs nauwelijks speelbare rotzooi die op miraculeuze wijze toch nog op Steam staat (Rebellion: A Rogue Souls Like); elke mogelijke soort soulslike passeert de revue. Ten tijde van schrijven heeft hij meer dan 50 obscure titels gespeeld en gerecenseerd, en dat getal alleen al zou de scepsis rondom het soulslike-label voorgoed in de kiem moeten smoren.







(zoals YouTuber VaatiVidya) of het herhaaldelijk doorspelen van deze games op verschillende manieren (zoals streamer EpicNameBro) is daar ook bewijs van.

FANTASIE

Net als de roguelike en de metroidvania is de soulslike dus geen uit de hand gelopen grap; it's here to stay. Maar dat wist je al, want als zelf Star Wars een graantje meepikt én de launch van de PlayStation 5 zo goed als volledig leunt op een remake als die van Demon's Souls... dan mag je 'souls' gewoon mainstream noemen. Toch is de kans groot dat het einde van deze trend al in zicht is en de soulslike terug de underground in moet. Want net zoals men behoorlijk superheldenmoe begint te worden, beginnen ook soulsfans te uiten dat het genre iets te bekend, gekopieerd en voorspelbaar begint te worden. En dat voelt From Software ook: zo brak hun laatste hit, Sekiro: Shadows Die Twice, dusdanig met de 'blauwdruk' dat het toonaangevende uithoudingsvermogen niet eens meer aanwezig was als gameplay-element. En hun officiële Twitter-account? Die noemde onlangs het aankomende Elden Ring (zie kader) een "dark fantasy action rpg"; het woord souls was nergens te bekennen. 2021 wordt dus een interessant jaar voor de soulslike: kiest het voor evolutie, of voor een langzame dood?

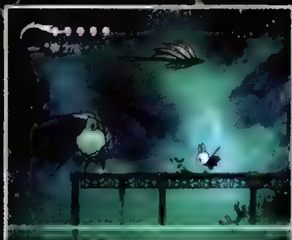


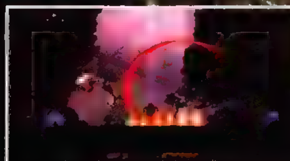




VOOR IEDER WAT WILS: DE BESTE (NON-FROM SOFTWARE) SOULSLIKES

2D Souls:
Hollow Knight
(2017)
Laat je niet misleiden door de schattige, handgetekende graphics, want Hollow Knight is uitdagend. "Hoe de f*ck moet ik deze baan verslaan!?"-uitdagend, zelfs. Gecombineerd met de gigantische, metroidvania-achtige open wereld is Hollow Knight een game die je véél langer zal boeien dan je aanvankelijk denkt.





Roguelite Souls:
Dead Cells (2017)
Als je de discussie omtrent metroidvania's vs. soulslikes (zie kader) moeilijker wilt maken, dan moet je Dead Cells erbij pakken. Dat is namelijk een roguelite. Leuk hè, jargon? Samengevat: Dead Cells is een actiegame met willekeurige levels en permadeath, maar de wapensoorten, keiharde bazen en ontwijkende rolmanoeuvre verklappen hoeveel Souls-DNA de game daadwerkelijk bevat.

Vriendschap-Souls:
Ashen (2018)
Door en door Dark Souls, maar dan... ietsjes vriendelijker. De sombere wereld is minder depressief, en ondanks het nog altijd uitdagende niveau voelt alles net een tandje zachter. Maar misschien nog wel belangrijker is de verrassende focus op sociaal contact: je wordt geholpen door vriendelijke NPC's... die soms bestuurd worden door daadwerkelijke mensen!





Noorse Souls:
God of War (2018)
Zelfs zónder een metertje dat uithoudingsvermogen dicteert, is het overduidelijk dat de nieuwe generatie van God of War extreem veel leentjebuur heeft gespeeld bij Dark Souls. Zo duldt de intiemere, uitdagendere combat geen buttonbashen meer, en is het ook geen verassing dat de actie-input naar de schouderknoppen is verplaatst. En de bossfights tegen de Walkuren? Dat schrééuwde Souls.

Apocalyps Souls:
Darksiders III
(2018)
Als de eerste twee Darksiders-games beschreven konden worden als 'God of War met een vleugje Zelda', dan is Darksiders III ongetwijfeld 'God of War met een flinke schep Dark Souls'. De moeilijkheidsgraad is iets opgekrikt, de speelwereld heeft een soulsachtige verbondenheid, en wie confrontaties wil overleven, zal op goed getimede wijze door aanvallen heen moeten 'dodgen'. Ha!



HET WARE GEHEIM ACHTER DE SOULSLIKE? DE METROIDVANIA!

Toen ondergetekende in 2011 voor het eerst in aanraking kwam met het revolutionaire Dark Souls, prees ik het de hemel in om een opvallende reden: de game deed me denken aan klassiekers als Super Metroid en (vooral) Castlevania: Sympony of the Night. Je weet wel, de iconische ouders van wat we nu het metroidvania-genre noemen. Alles wat die games zo verslavend maakt, zit immers ook in Dark Souls: het verkennen van een gigantische, doolhofachtige wereld, een zuinige hoeveelheid checkpoints, een grote hoeveelheid intimiderende bazen en een constant gevoel van isolatie en neerslachtigheid. Combineer dat met belangrijke esthetische overeenkomsten als gotische kastelen, iconische mythologische monsters, en een groot scala aan middeleeuwse wapens en magie, en je snapt waarom sommigen Dark Souls hebben bestempeld als 'Symphony of the Night, maar dan in 3D'. En kijk zelf maar naar tweedimensionale games als Salt and Sanctuary, Blasphemous en Hollow Knight; alleen de allergrootste mierenneukers (hoi) kunnen je vertellen waarom ze wél beter bestempeld kunnen worden als soulslike dan als metroidvania.



Waarom beide namen toch naast elkaar blijven bestaan? Omdat de verschillen tussen Symphony of the Night en Dark Souls minstens zo groot en belangrijk zijn als hun overeenkomsten; zo zijn de meeste metroidvania's tevens platformers, terwijl personages in soulslikes over het algemeen nauwelijks van de grond afkomen. Het belangrijkste verschil is echter dat metroidvania's nou niet echt bekend staan om hun uitdaging, terwijl dat bij soulslikes bijna altijd een doorslaggevende factor is. De bazen in soulslikes slaan harder en kunnen meer klappen hebben, en dat terwijl de speler ook nog eens constant z'n middelen moet managen, zoals uithoudingsvermogen en hoeveelheid helende drankjes. Conclusie? Het verschil moge er zijn, maar de voornaamste reden dat soulslikes zo populair zijn, is omdat ze op de schouders staan van metroidvania-reuzen.









Star Wars Souls: Jedi: Fallen Order (2018)

Niets bevestigde de validiteit van de soulslike als artistiek en commercieel succesvol genre, dan wanneer Star Wars zoiets had van: "Mogen wij ook meedoen?" Met z'n herkenbare blocks en parries vereist in ieder geval de combat een Souls-achtige nauwkeurigheid, maar ook met z'n gelimiteerde hoeveelheid genezingsitems die bij checkpoints worden aangevuld, erkent Jedi: Fallen Order de invloed van From Software.

Shooter Souls: Remnant: From the Ashes (2019)

Je bent een glasharde leugenaar als je durft te claimen dat je, in 2011, tijdens het spelen van Dark Souls zag aankomen dat het vele jaren later een gigantische invloed zou hebben op een... Gears of War-achtige third-person shooter. Maar zoals de essentiële checkpoints, gelimiteerde genezingsitems, defensieve rolmanoeuvres en bikkelharde bossfights bewijzen, is Remnant dus inderdaad 'Dark Souls met guns'. Groovy.





Anime Souls: Code Vein (2019)

Code Vein is wat je krijgt als je de ingetogen somberheid van Dark Souls vervangt met de schreeuwerige aantrekkingskracht van anime, inclusief veel te drukke designerkleding en zwaartekracht-negerende tieten. En dat is helemaal prima, vooral aangezien Code Vein met z'n Blood Codes je op elk mogelijk moment laat schakelen tussen veel mogelijke speelstijlen.

Scifi Souls: The Surge 2 (2019)

Na het verschrikkelijke Lords of the Fallen en het ongeïnspireerde The Surge, weet ontwikkelaar Deck13 met The Surge 2 eindelijk een game af te leveren die al het vette van Dark Souls combineert met iets nieuws: cyberpunkachtige sci-fi. Ook de met zichzelf verbonden wereld (vol shortcuts) is deze keer ontworpen zoals een soulslike betaamt.





Samoerai Souls: The Nioh Collection (2021)

Nioh en Nioh 2 behoren tot de beste Dark Souls-klonen op de markt, en dat komt omdat het, naast een focus op loot en feodaal Japan, de From Software-formule nauwelijks veranderd heeft. De combat is misschien zelfs net effe beter dan dat van z'n inspiratiebron, dankzij een innovatieve draai aan het managen van je uithoudingsvermogen: goede timing geeft je méér ki terug.

DE TOEKOMST VAN DE SOULSLIKE WORDT BEPAALD DOOR EEN RING

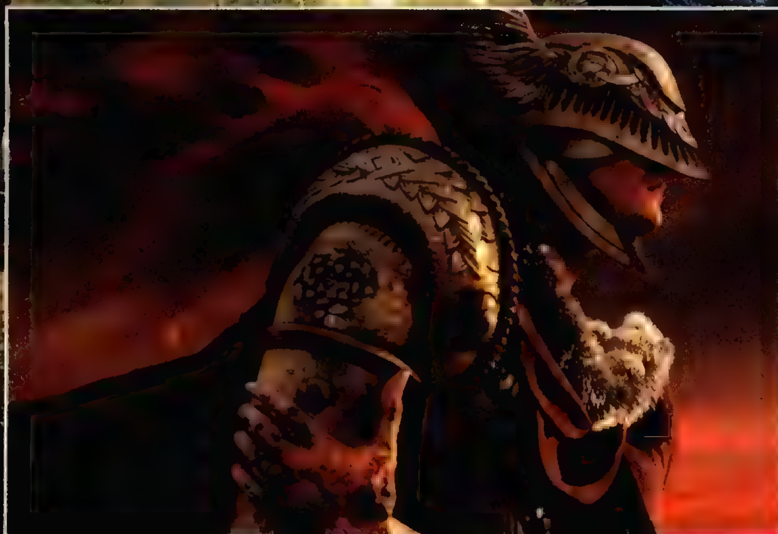


Elden Ring is anderhalf jaar geleden aangekondigd met een spectaculaire, cinematografische E3-trailer, maar sindsdien hebben we bar weinig gehoord van deze ongetwijfeld spectaculaire samenwerking tussen Souls-vader Hidetaka Miyazaki en Game of Thrones-auteur George R.R. Martin. Bang dat het project geanceld is (of pas over een halve eeuw uitkomt) hoeven we echter niet te zijn: alles waar Martin voor verantwoordelijk was, is immers al af. En dat is niet niks: de omvangrijke schrijver heeft blijkbaar dusdanig veel personages, culturele elementen en mythologie voor de game bedacht dat je er "een heel bronboek voor een pen-en-papier-rollenspel mee zou kunnen vullen", aldus Miyazaki.

Deze waardevolle bijdrage van Martin kan echter gezien worden als bewijs dat het soulslike-genre zoals we dat nu kennen, wellicht op z'n retour is. Elden Ring zal namelijk zo goed als zeker breken met één belangrijke pilaar van het genre: de onopdringerige verborgenheid van het verhaal. Je kunt er namelijk donder op zeggen dat de lore deze keer écht niet verstopt gaat worden in de beschrijvingen van wegwerpbare items als die shit gepend is door een legende als George R.R. Martin. Dit is immers de man die bekend staat om z'n gewelddadige, hitsige en politiek beladen boekwerken, niet droge beschrijvinkjes. En nou klinkt dit alles wellicht als een onbelangrijke verandering voor een videogame, maar gezien de mate waarop het verhaal en de toon van de spelwereld altijd alle ándere onderdelen van een Miyazaki-game gedicteerd hebben, zou deze verhalende omslag dus gigantische gevolgen kunnen hebben voor Elden Ring. En dus ook de toekomst van soulslikes! ✖




Hidetaka Miyazaki




George R.R. Martin

REVIEWS

IMMORTALS FENYX RISING

ODYSSEY VOOR KIDS BLIJKT GODDELLIJK



Wouter heeft het hoofd van Helios met z'n blote klauwen van diens lichaam getrokken, de Fury Sisters platgebombardeerd met mortieren en Agamemnon geholpen om de Trojaanse oorlog te winnen. Waarom dan wéér terugkeren naar dat oudmodische Griekenland van mythen en sagen in Immortals Fenyx Rising?



Deze PU wordt geschreven in een periode waar je X-dozen en Play-Platforms echoën door het gebrek aan releases. Toch wilde ik reviews hebben, maar niet van allemaal maandenoude games en titels waar jullie alles allang van weten. Dus bleef er wat mij betreft één game over van de 2020-najaarsreleases, eentje die wat mij betreft crimineel ondergesneeuwd is door punk-ass RPG's en zelfs zuster-releases van dezelfde moeder. Want als je het mij vraagt kan je beter Immortals Fenyx Rising spelen dan doelloos rondzwalken in Assassin's Creed Valhalla of jezelf kwellen in Demon's Souls.

Geforceerd Grieks

Immortals Fenyx Rising is een ontzettend positieve, kleurrijke game met een luchthartige toon en... ehm, ja, humor? Hoewel ik de grappen vaak niet snap omdat je er meer kennis van Griekse mythologie voor moet hebben dan ik ennuh, het simpelweg niet echt mijn idee van grappig is. Maar behalve dat Immortals Fenyx Rising niet bepaald een (Goddelijke) komedie is, en ik de geforceerde Griekse accenten van letterlijk elk personage ongeveer even nodig vind als dat ze met borden zouden smijten om hun afkomst te bewijzen, is dit een van de beste releases van 2020. Er zit meer plezier in één vierkante meter van de Isle of the Blessed dan in 172 'Leonardo DiCaprio Drinking'-memes. Hoewel je die er wel even bij moeten houden, wil je nog wat te lachen hebben.

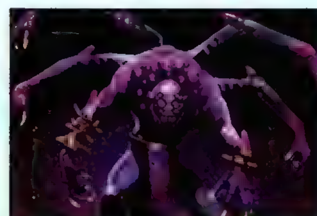
Perfecte Puzzels

Het is bizar hoe soepel en perfect afgewerkt alle verschillende onderdelen van Immor-



HECATONCHEIRES IS HIER!

Van de meeste mythische wezens in Immortals Fenyx Rising had ik wel gehoord, want wie zijn driekoppige honden, leeuwarenden, manstieren of eenogige reuzen onbekend? De Hecatoncheires daarentegen, die kwam me niet bekend voor en ik was redelijk onder de indruk van deze afvallige uit het Spider-Verse met zijn vele ogen en zes armen. In de mythen hebben deze reuzen echter veel meer armen, een stuk of honderd, en zo'n vijftig hoofden. Drukke gast, lijkt me zo!







"Dit is wat mij betreft de beste en origineelste Ubisoft-game sinds Mario + Rabbids."

tals Fenyx Rising zijn. En dat is ontzettend knap, want in deze open-wereld-game vecht je tegen enorme eindbazen, besluip je Spartoi, vlieg je rond met de vleugels van Daidalos, verken je prachtige gebieden, upgrade je Fenyx tot godheid, beklim je kolossale standbeelden en verken je fabelachtige Vaults. De enorme variatie en verscheidenheid in de systemen, mechanieken en physics die de raadsels en raadselachtige uitdagingen te bieden hebben in deze Vaults, het genot van een perfecte parry, het ontdekken van weer een Grieks geheim... Immortals zit vol met grote en kleine geneugten.

Uitmuntend Ubi

Ik snap heel goed dat je het lastig vindt om Immortals Fenyx Rising een kans te geven terwijl de vertrouwde veiligheid van Valhalla naar je roept of het genot van de grind in Destiny 2 staat te gillen. Maar geef dit Ubi-buitenbeentje een kans als je van open-wereld-games houdt, als je geen genoeg krijgt van Griekse Goden en Breath of the Wild je adem benam. Dit is wat mij betreft de beste en meest originele Ubi-game sinds Mario + Rabbids: Kingdom Battle en als je 2020 er niet mee afsluitte, begin 2021 er dan mee.



TIPTOPPER

Top-tip: regel even vroeg in de game een Epic Mount en ga op het meest oostelijke eiland ten noorden van de Clashing Rocks op zoek naar Laurion de zilveren Pegasus.

SCORE **90**

Het heerlijke Immortals Fenyx Rising heeft lekkere combat, soepele traversal en uitmuntende puzzels in een oogverblindend mooie, coherente wereld. De bijna perfecte (veelal goed gejatte) gameplay staat echter enigszins haaks op de vreemde toon die wordt aangeslagen in het verhaal.

WOUTER



In 20 uur heb je Typhon wel duidelijk gemaakt dat 'ie moet optyfen, maar ik vind het knap als je het daarbij kan laten.

40 UREN



BASICS

OPEN WORLD GAME
UBISOFT QUEBEC/ UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

TEMTEM

DE ULTIEME POKÉMON-KLOON



Zakmonster-temmer Cody kijkt al een tijdje met een schuin oog naar TemTem, maar kon zich moeilijk over het idee zetten dat het geen Pokémon-game is. Z'n verwachtingen waren geTemTemperd, maar dat bleek nergens voor nodig. Sterker nog, Pokémon heeft er een concurrent bij.



TemTem begon als Kickstarter-game, maar werd gaandeweg opgepakt door uitgever Humble Bundle. Zoals Crema had beloofd, verscheen de game eerst in Early Access op Steam, en nu bevindt 'ie zich in dezelfde fase op PlayStation 5. We zullen er verder geen doekjes omheen winden, ontwikkelaar Crema profiteert namelijk keihard van het bewezen concept van Pokémon. TemTem is ontegenzeggelijk een schaamteloze kloon, maar introduceert een aantal subtiele verschillen die spelers prikkelen om door te spelen.

weetje • weetje

Er zijn in totaal 141 temtem.

Meedogenloos

Het grootste verschil met de nieuwste Pokémon-games is toch wel de moeilijkheidsgraad. Waar je bij Pokémon Sword en Shield misschien drie keer per playthrough een gevecht verliest, is dat bij TemTem wel anders. Dit wordt gelijk duidelijk na het kiezen van je starter-temtem. Net als in de meeste Pokémon-games neem je, na het kiezen van een compagnon, het direct op tegen je rivaal. Alleen in TemTem word je finaal de pan in gehakt. De toon wordt direct gezet!

TemTem biedt spelers zowaar een echte uitdaging, iets wat in de loop der jaren verloren is gegaan in de Pokémon-games. Waar de focus van Game Freak langzaam is verschoven naar eenvoud en toegankelijkheid, kiest Crema voor een meeslepende leercurve en uitdaging. Niet alleen trainers kunnen spelers het leven zuur maken, ook de temtem geven zich niet makkelijk gewonnen. Zo is het een stuk moeilijker om nieuwe temtem te trainen totdat zij hetzelfde level bereiken als de rest van je party. Daarnaast stap je veel bewuster een gevecht in en heeft het inslaan van potions ('Balms' in TemTem-jargon) zowaar zin. Healing-items zijn overigens niet goedkoop, en dat betekent dat de valuta van de game gekoesterd moet worden. Zeker gezien het feit dat je wel een keer of tien het loodje legt, onderweg naar het volgende stadje.

"Net als in Pokémon neem je het vrijwel direct op tegen je rivaal. Alleen hier word je finaal de pan in gehakt."



Stamina en quests

Naast de moeilijkheidsgraad voegt TemTem ook nog iets anders toe aan de succesfor-

mule van Game Freak. Bovenop een levensbalk beschikken spelers namelijk ook over een balk die het uithoudingsvermogen van de temtem weergeeft. De staminabalk toont hoeveel kracht jouw temtem op dat moment nog in zich heeft. Aanvallen snoepen iets van die balk af. Hoeveel stamina een aanval kost, verschilt per temtem en per aanval. Dit zorgt ervoor dat passieve aanvallen zowaar nuttig zijn, omdat ze haast geen stamina kosten. Met een Leer, Tail Whip of Rage tussendoor pak je dus niet alleen je rust, maar boost je ook de stats van je temtem. Niet zomaar wegpleuren, die aanvallen!



Als je toch per ongeluk een aanval weggooit, doet TemTem daar niet moeilijk over. Die beslissing kun je altijd nog ongedaan maken vanuit het party-menu. Ook nieuw aan de zakmonster-formule zijn de missies. Wanneer je een missie selecteert, wordt 'ie helaas wel weergegeven in de HUD. Dit is aan de ene kant zeer praktisch, maar tegelijkertijd haalt het wel een stukje immersie weg. Zeker gezien de zijmissies vrij omslachtig zijn.

Deel je avontuur

Wat TemTem echt onderscheidt van Pokémon, is dat de game volledig online gespeeld wordt. Je kunt hem van begin tot eind doorlopen met een vriend. Beide tamers (trainers) lopen in dezelfde wereld rond en beschikken ieder over drie temtem. Tamers kunnen gezamenlijk de strijd aan gaan met andere tamers, Dojo-leiders en wilde temtem. Hoewel dat laatste bij mij nog wel eens de nodige woordenwisselingen heeft opgeleverd: "Dips!", "Donder op, man", etc...

Ontwikkelaar Crema legt graag de nadruk op het feit dat TemTem een MMO is, maar juist dat gedeelte voelt onvolledig. Natuurlijk is het zo dat Airborne Archipelago, de wereld van temtem, overspoeld is met trainers (tamers), maar van interactie is nagenoeg geen sprake. Naast online TemTem-gevechten en het feit dat spelers er samen op uit kunnen trekken, voelt het alsof er te weinig aandacht is besteed aan het MMO-gedeelte. Omdat de servers van de Early Access-game nog niet optimaal zijn, is het sowieso al lastig om bij elkaar in de server terecht te komen. Bovendien loop je ook nog eens constant met het gevoel rond alsof je er ieder moment kan worden uitgegooid.



weetje • weetje

Cody's favoriete temtem heet Pigepic en is een biggetje.

HOE KIJKT POKÉMON-EXPERT JACCO TEGEN POKÉMON-KLONEN AAN?



"Over het algemeen vermijd ik Pokémon-klonen als de pest. Er zijn immers genoeg titels waar ik in kan duiken en waaraan ik honderd procent plezier beleef. Veel wannabe's missen gewoon de ziel die de serie zo tof maakt. Masuda vertelde me vorig jaar dat het ontwerp van een pokémon soms wel zes maanden kost, iets wat de Nexomon, TemTem of hoe de haastig in elkaar gefrutselde monstertjes ook heten, niet uitstralen. Dat gezegd hebbende klinkt TemTem als een project dat me interesseert. Niet als vervanging voor m'n favoriete franchise, maar ter inspiratie voor wat er nog meer mogelijk is met de formule. Hopelijk kijkt Game Freak mee."



Pokémon-concurrent

TemTem verkeert momenteel natuurlijk nog in de Early Access-fase, en is dus per definitie nog niet af. Dat zie je terug in de content. Zo zijn er op het moment van schrijven slechts vijf Dojo's aanwezig in de game en is 58 het maximale level van je temtem. Daarnaast kunnen spelers slechts vier van de zes eilanden verkennen. De devs geven wel aan dat contentupdates ervoor moeten zorgen dat er gestaag meer uitdagingen aan de game worden toegevoegd. We zullen dus nog even moeten wachten voordat we de volledige game kunnen uitpluizen, maar voor nu is er genoeg om je flink wat uren mee te vermaken. Zeker als je op Shiny's gaat jagen, wat ik maar al te graag doe.

De hamvraag is natuurlijk; komen de zakmonsters van TemTem enigszins in de buurt van die van Pokémon? Mijn antwoord is een stellige 'ja'. Het leeuwendeel van de temtem zijn simpelweg adorbz. Bovendien kun je je afvragen wat het verschil is tussen het leren kennen van een nieuwe generatie pokémon en het ontdekken van de zakmonsters uit een ander universum. En anders doe je toch net alsof? ✪



SCORE 78

TemTem is de ultieme Pokémon-kloon. De game loopt als een trein en voegt interessante, tactische opties toe aan gevechten. Het online-gedeelte is nog wat karig, maar Crema bewijst dat de formule van Pokémon wel degelijk verbeterd kan worden. Toch geldt ook hier dat zelfs een nagenoeg perfecte kloon niet opgewassen is tegen het bronmateriaal.

CODY



Gotta tem 'em all!

20+ UREN

12

BASICS

MMORPG/ZAKMONSTERVANGER
CREMA/HUMBLE BUNDLE
1+ SPELERS
OUT NOW (EARLY ACCESS)

SUPER MEAT BOY FOREVER

VERVANG 'FOREVER' MAAR MET 'VOOR EFFE'

Weet je wat super-vleesliefhebber Sam echt leuk vindt? Wanneer 'ie een game super tof vindt en er meer van wil, en het vervolgens een dikke tien jaar duurt voordat er een vervolg komt. Wacht, zeiden we 'leuk'? We bedoelden 'frustrerend'. Het is frustrerend. Echt heel erg frustrerend.



2010 klinkt misschien als niet zo heel lang geleden, maar besef even dat dit elf jaar geleden is. Da's een lange tijd, al helemaal in de wereld van gaming. Belangrijk voor deze recensie is het feit dat vooral het indiewereldje toen nog helemaal niet de industrie was die het nu is. Ik bedoel, welke indiehits bestonden toen al? Cave Story, World of Goo, Braid, en, eh... dat was het zo ongeveer wel, denk ik? Het was daarom ook niet zo'n wonder dat Super Meat Boy dat jaar zo'n fenomeen werd, want het hielp mee met het neerzetten van indiestudio's als legitieme bron van geweldige videogames.

Super Meat Boy was ook daadwerkelijk geweldig: het had een (voor toen) ongekend hilarisch stijltje én wellicht de strakste besturing ooit in een platformer. En die strakheid was broodnodig, want in een tijd waarin games steeds meer op Hollywood-films begonnen te lijken en gameplay vaak vervangen werd met simpele QTE's, durfde Super Meat Boy belachelijk uitdagend en onvergeeflijk te zijn. Vóórdat Dark Souls daar een trend van maakte, dus.

Mobieltje

Super Meat Boy is in die tien jaar niet verouderd. Dat is het mooie van dit soort op gameplay gefocuste klassiekers: ze spelen vandaag net zo lekker weg als tien jaar geleden. Ook zijn ze perfect om om de zoveel jaar weer even te herspelen; een potentieel vervolg moet dus wel echt van goeden huize komen. En daarmee hebben we meteen het grootste probleem van Super Meat Boy Forever geïdentificeerd: het was stiekem nooit de bedoeling dat dít dat indrukwekkende vervolg zou zijn.

Toen Forever in 2014 werd aangekondigd, zei men er namelijk heel expliciet bij dat deze auto-runner – inderdaad: het is géén platformer meer – gewoon "Super Meat Boy, maar voor mobile" zou zijn. Je weet wel, een lekker versimpelde versie van een geliefde indietitel voor op je telefoon. Prima. Maar die toon sloeg een paar jaar later opeens om. "Super Meat Boy Forever ís het echte vervolg op Super Meat Boy", zei de maker opeens. Oh, oké.

Control freak

Ik snap het ergens ook wel. Als het een heel decennium duurt voordat je eindelijk

TYPISCH GEVALLETJE 'DE EERSTE... EN DE BESTE'

Het was Niels 't Hooft (PU-historici zullen hem wellicht nog herinneren als 'Mini-Niels') die mij in 2009 aanraadde om Canabalt te proberen. Ik had toen net m'n eerste smartphone gekocht, de iPhone 3GS, en had nog weinig zicht op wat mobile gaming überhaupt aan het doen was. De termen 'runner', 'auto-runner' en 'endless runner' bestonden nog niet, laat staan games als Temple Run. Canabalt was de eerste game die echt deed wat we nu van dit genre verwachten, en het is, naar mijn mening, nooit echt overtroffen. Alles aan Canabalt klopt: de vaag apocalyptische setting, de prachtige pixel art, het opzwepende deuntje dat nooit gaat vervelen, en de nu genre-definiërende simpliciteit van de gameplay. Het enige dat je doet is springen. Om van gebouw naar gebouw te gaan, door ramen heen te beuken, bommen te ontwijken, et cetera, en meer heeft het ook niet nodig. Het doet me dan ook goed om te zien dat dit toonaangevende stukje gamegeschiedenis nog altijd voor smartphones beschikbaar is én geüpdatet blijft worden.





HET BESTE VERVOLG DAT WE (BIJNA) ALLEMAAL OVER 'T HOOFD HEBBEN GEZIEN

Ben je, net als ik, teleurgesteld dat Super Meat Boy Forever niet een écht vervolg is op Super Meat Boy? Dan zul je, net als ik, enige vorm van gelukzaligheid voelen om het feit dat er wél een spirituele opvolger bestaat. Namelijk: het nu al 2,5 jaar oude The End Is Nigh (verkrijgbaar op PC, Switch en PlayStation 4). Ook dít is immers een extreem onvergeeflijke doch superstrakke platformer waarbij de kleinste fout in de dood resulteert, maar die ondanks z'n sadisme een erg hoog "nog een keer"-gehalte heeft. Uniek hier is dat elk level de grootte heeft van maar één scherm (geen gescroll, dus) en dat al die schermen samen één grote, met zichzelf verbonden wereld vormen. Ook is de game esthetisch om te kwijlen, dankzij z'n sombere doch prachtige palet. The End is Nigh is de zoveelste topper van geestelijk vader Ed McMillen, de man verantwoordelijk voor The Binding of Isaac, en, jawel, een groot deel van Super Meat Boy.

met een nieuwe game komt aankakken, dan kun je het eigenlijk ook niet meer maken om te zeggen: "Nou, eh, hier is onze spin-off voor mobieltjes. Veel plezier." Dan moet je het ook wel ophemelen tot iets epischers. Maar het probleem met Forever is dat het, ondanks z'n promotie tot officieel vervolg, wel gewoon nog steeds een auto-runner is. En dat genre is niet alleen alláng niet relevant meer (zelfs niet op mobieltjes) maar het is vooral ook inherent minder interessant dan een 'echte' platformer.

Aangezien je avatar hier automatisch aan het rennen is en je alleen op knoppen drukt om te bukken, springen, klimmen of slaan, heb je nooit het gevoel dat je echt de controle hebt. Wat niet zo'n probleem zou zijn, ware het niet dat Super Meat Boy uitblonk in, jawel, jou de volledige controle geven. En dit zeurende gevoel dat Forever inherent inferieur is aan z'n voorganger wordt versterkt door 't feit dat de levels willekeurig zijn opgebouwd. Toegegeven, elk onderdeel van een level is handmatig ontworpen (het algoritme kiest alleen de volgorde van de onderdelen) maar het gevoel dat de hindernisbanen met een haast kunstzinnig sadisme ontworpen zijn, is er niet meer.



Kroketje

Begrijp me niet verkeerd: voor een auto-runner is Super Meat Boy Forever imméns. Het bevat veel meer mechanics, complexiteit en diepgang dan zelfs de beste games in hetzelfde genre (plus: het bevat de vetste Mega Man 2-referentie die ik ooit heb gezien). Ook heeft het verdomd sterke bossfights – wat überhaupt vrij uniek is voor een runner – en is de herkenbare humor van z'n voorganger niet alleen behouden gebleven, maar zelfs versterkt. Ten slotte kost de game nog geen zestien euro, dus zelfs de meest puristische Meat Boy-fan kan zich er niet echt door genaaid voelen.

En toch. Ondanks z'n overduidelijke kwaliteiten snap ik niet

> **"En toch. Ondanks z'n overduidelijke kwaliteiten snap ik niet waarom Forever bestaat."**

waarom Forever bestaat. Want welke niche vult dit? Die van de 'extra uitdagende runner'? Dat betwijfel ik, want de beste zijn goed dankzij hun gebrék aan complexiteit, niet de toevoeging ervan (zie kader). En als vervolg op Super Meat Boy is Forever gewoon... tja. Alsof ik voor de tweede keer naar een gerenommeerd steakhouse ga en dan opeens een Van Dobben-kroket voorgeschoteld krijg. Ik hóu van Van Dobben, maar, like... dit was toch een steakhouse?!

SCORE 64

Verwachtingen, verwachtingen, verwachtingen... Pas ze aan, mensen. Want verwacht je een waarachtig vervolg op Super Meat Boy? Dan krijg je een enkeltje teleurstelling. Maar verwacht je de zoveelste auto-runner? Dan zul je wellicht versteld staan hoe hardcore Super Meat Boy Forever weet te zijn.

SAMUEL



Je kunt binnen een uurtje of acht alles wel gezien hebben.

20+ UREN



BASICS

SOULSLIKE/AUTO-RUNNER
TEAM MEAT
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW

VEN VR ADVENTURE

Dat platformgames goed kunnen werken in VR bewees Lucky's Tale al bij de release van de Oculus Rift. Even later kwamen daar ook games als Moss en Astro Bot Rescue Mission bij, die een nieuwe standaard neerzetten voor VR-platformers. Ven VR Adventure redt dat niveau helaas niet helemaal.
Ven VR Adventure is een oldschool platforming-game met een vosje in de hoofdrol, die de wereld moet zien te redden van de bad guy die al het leven wil uitroeien. Het is super standaard en voor het verhaal hoef je de game eigenlijk niet te spelen. Het gaat om de gameplay, die even simplistisch als frustrerend moeilijk is.
Je kunt met Ven een double-jump doen en meppen met je dual-wielding zwaarden, that's it. Het gaat in Ven dan ook vooral om het springen van platform naar platform, maar omdat het een VR-game is, wordt er veel gespeeld met de camera-view. Zo loopt Ven af en toe recht voor je snufferd, of juist heel ver van je weg, waardoor de simplistische gameplay toch nieuw aanvoelt. Dit is erg leuk gedaan.
Er zijn in totaal 12 levels, waarbij de eerste echt kinderlijk eenvoudig zijn. Je zal daar ook echt tientallen levens verzamelen, maar al snel blijkt dat je ze allemaal heel hard nodig gaat hebben. Ven VR Adventure verandert na een paar levels namelijk in een Crash Bandicoot-achtige game, waarbij je haast onmogelijke sprongen moet maken. Tel daar de gekke camerahoeken bij op en je krijgt een verdomd lastige en bij vlagen frustrerende platforming-game. De game ziet er vrolijk uit, maar de moeilijkheidsgraad is duidelijk niet voor kinderen.





REVIEW

JURASSIC WORLD AFTERMATH

Iedereen kent de scene uit Jurassic Park in de keuken met de Velociraptors, waarbij de kids moeten schuilen en verstoppen. Stel je die scene voor in VR, en je krijgt een goed idee van wat Jurassic World Aftermath te bieden heeft. Dat klinkt top, maar dat is het niet helemaal.

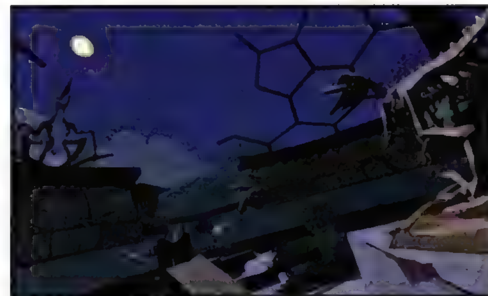
Jurassic World Aftermath speelt zich twee jaar ná Jurassic World af, waarbij je terugkeert naar Isla Nublar om belangrijke research veilig te stellen. Uiteraard gaat dit volledig fout en crash je op het eiland vol met dino's en verandert de missie in het simpelweg overleven tot je gered kunt worden. Je hebt daarbij ongeveer niets tot je beschikking om de dino's mee te lijf te gaan, dus Jurassic World Aftermath is vooral een stealth-game.

Eigenlijk is het enige dat je kunt doen het beïnvloeden van alle elektronica die er nog te vinden is op het eiland. Zo kan je bijvoorbeeld een monitor aanzetten, of een deur op afstand dicht laten klappen. Hierbij moet je vooral uitkijken voor de Velociraptors, die reageren op geluid. Je kunt ze dus afleiden om er langs te kunnen sneaken, en dat zorgt wel voor de nodige spanning, aangezien je zelf ook geluid maakt als je beweegt.

De game voelt af en toe zelfs een beetje als een puzzelgame: je moet precies op het juiste moment bepaalde dingen triggeren om verder te komen. Het is daarom wel erg jammer dat de wereld totaal niet interactief is. Waarom kan ik niet bijvoorbeeld een kopje oppakken en weggooien om de dino's af te leiden? Je moet heel gericht de gameplay-mechanics gebruiken en hoeft daar maar weinig over na te denken.

Dit breekt de immersie behoorlijk! Het zou mega spannend moeten zijn om in dezelfde ruimte te zitten als een stel bloeddorstige Velociraptors, maar al snel begrijp je het grapje en ga je simpelweg op zoek naar iets van elektronica, in plaats van zelf na te denken en creatief bezig te zijn met je omgevingen. Tot slot is de AI af en toe om te janken, soms lijken de dino's blind te zijn. Ze reageren bijvoorbeeld helemaal niet als je naast ze staat, mits je maar stil blijft.

Het idee achter Jurassic World Aftermath is heel cool, maar de uitwerking een stuk minder. Daar komt nog eens bovenop dat dit maar de helft van de game is, de andere helft komt pas later dit jaar uit, via DLC.





SCORE:



KOTSGEHALTE:



FLORIANS VR VIEW RUBRIEK

Er zit ook weinig afwisseling in de gameplay. De levels zien er wel allemaal anders uit, maar in de basis blijf je rondspringen om het einde te halen, daar verandert niets aan. De boss-battles zijn wel cool, waarbij je als speler een grotere rol moet spelen dan alleen maar Ven besturen. Zo moet je bijvoorbeeld granaten gooien, of obstakels weghalen door ze met gigantische zwaarden te lijf te gaan. Dat doe je zelf met je handen en de motion controls, terwijl je Ven in leven moet zien te houden. Behoorlijk pittig!

Ven VR Adventure is dan ook een dikke aanrader voor iedereen die met warme gevoelens terugdenkt aan oude platformgames, waarbij het ging om behendigheid en geduld. Het is bijna de Demon's Souls van de platformgames! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





OOK GESPEELD

MET EEN KLEINE KNAL HET NIEUWE JAAR IN

TELL IT TO THE CLEANING LADY ON MONDAY



Titel: **Scott Pilgrim Vs. The World: The Game – Complete Edition**
Platform: PC, PS4, X1, Switch
Prijs: 14,99

Als ik in minder dan een boek van duizend pagina's kon uitleggen waarom ik zoveel liefde heb voor Scott Pilgrim en ik de film jaarlijks kijk, dan zou je snappen waarom ik de game weer een kans heb gegeven na diens eerste release in 2010. Het stijltje is dan ook perfect, biedt een zalige 8-bit-versie van de tekeningen in Brian Lee O'Malley's heerlijke comic en is daarmee een geslaagde ode aan de ziel van Scott. Ook de muziek van Anamanaguchi weet de juiste toon aan te slaan, en **het is daarom zó intens jammer dat ik zoveel heb aan te merken op de gameplay...** Helemaal nu ik het magistrale Streets of Rage 4 heb gespeeld.



Het zijn kleine dingen waar ik het niet mee eens ben in Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition, maar in een genre dat zo nauw steekt als een side-scrolling beat-'m-up, stapelen deze minutieuze dingen zich in rap tempo op. Dus al vrij snel begint de regelmaat van de knockbacks, de lengte van de downs, (het gebrek aan) de variatie in aanvalspatronen van de vijanden, de lengte van de levels, de precisie van bepaalde moves en nog veel meer me tegen te staan. En aangezien ik deze game al eerder heb gespeeld, was ik er ook veel sneller klaar mee. **Zo jammer, want Scott Pilgrim is mijn favoriete dude, ooit,** ever, hij is mijn spirit animal, mijn veilige plekje en mijn zielsverwant. Graag had ik gezien dat ik deze game op z'n minst een beetje voelde.

OORDEEL:



EEN SMID HEEFT MAAR ÉÉN HAND NODIG



Titel: **Yaga**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 20,99

Ja, hij is al een flinke tijd uit, maar Yaga is nou eenmaal zo'n titel die bij velen onder de radar doorvliegt en uhh, hij is net uit op Steam. Yaga is uniek genoeg om toch nog even een keer mee te pakken, want **de hoeveelheid games die gebaseerd zijn op Slavische folklore zijn waarschijnlijk op één hand te tellen** (The Witcher, en uhh... uhh...). Die insteek is ook het leukste aan Yaga, want als het aankomt op gamedesign en de combat, tja, er zijn veel games die dat veel beter uitvoeren.

De hack-&-slash/RPG heeft een top-down-perspectief. Op PC (waar ik hem op heb gespeeld) ren je rond met de WASD-knoppen en richt je met de muis om de blacksmith heen die het hoofdpersonage van deze game is. Normaal slaan doe je met de linkermuisknop, met de rechtermuisknop gooi je je hamer (die a la Mjölnir terug in je handen komt vliegen) en in de tussentijd dodge je je een ongeluk om niet geraakt te worden door de monsters. Gaandeweg krijg je nog gadgets als een trekhaak, waar je bijvoorbeeld schilden mee los kunt trekken en sneller kunt manoeuvreren. Het werkt wel, maar leuk is anders. De combat is frustrerend, mede doordat je vaker dan je lief is de verkeerde kant opslaat met een normale aanval, **en de vijanden qua mechanics nogal ongeïnspireerd zijn.** Eigenlijk heb je al deze ingrediënten al een keer beter uitgevoerd zien worden in andere games en roguelikes – er zit namelijk ook wat RNG in de game verstopt.





Yaga moet het dus vooral van z'n Slavische roots hebben. **De soundtrack is iets wat ik nog nooit in een game heb gehoord; een soort trippy hip-hop gefuseerd met folk-invloeden en Romeens gezang** (denk ik?) die de eerste uurtjes super vet is maar na een tijdje helaas ook wel irritant wordt. Doe mij dan maar wat gitaargepingel a la Diablo, in plaats van een soundtrack waarvan de beats per minuut snel-

DE NIEUWE FOPPE DE HAAN IS GEBOREN



Titel: Football Manager 2021
Platform: PC, Mac, Xbox One, Xbox Series S/X
Prijs: 45,00

Ik ben geboren op een steenworpafstand van het trainingsveld van SC Heerenveen. Opgegroeid als een echte voetbalfanaat, ben ik dag in, dag uit bezig met voetbal. Het is alsof ik na jarenlange gerichte levenservaring ben voorbereid op het volbrengen van mijn **ultieme levensdoel: een absolute topclub maken van SC Heerenveen.** In Football Manager 2021.

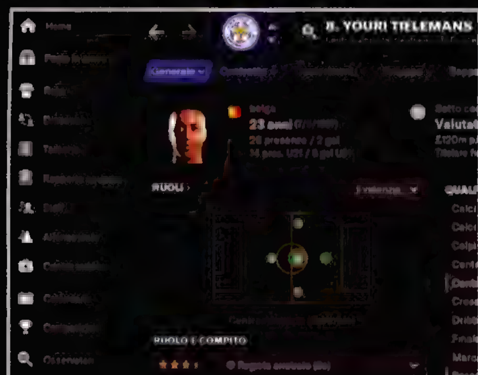
Dat is echter niet makkelijk. Ik heb het spelen van Football Manager altijd afgehouden, en dat is meer uit zelfbescherming dan een weerzin tegen het genre of de serie. Ik wist dat het me zou grijpen, maar ik was bang dat ik simpelweg de tijd niet meer had om de diepgang van de game volledig te doorgronden. Dat ik zou verdrinken in de opties en dat ik daardoor van SC Heerenveen nooit die absolute topclub zou kunnen maken die het verdient te zijn.

Die angst wordt werkelijkheid als ik voor het eerst kennismaak met de game. FM2021 vuurt zoveel mogelijkheden, features en tekst op me af, dat ik niet weet waar ik moet beginnen. Ik druk op verkeerde knopjes. **Ik kom volledig onvoorbereid terecht in onderhandelingen met een van mijn sterspelers, die ik uit paniek dan ook helemaal verkloot.** En ik meet mijn kersverse elftal een tactische formatie aan die kant nog wal raakt. SC Heerenveen, de absolute topclub in wording, verliest de eerste vier wedstrijden in de voorbereiding kansloos, zelfs een amateurteam en het tweede elftal blijkt te sterk.

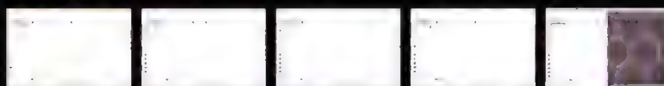


Tot ik erachter kom dat ik alles helemaal niet zelf hoef te doen in FM21. Net zoals in het echt heb ik een team van professionals om me heen. Gasten die mij het leven makkelijker kunnen maken. Als ik bepaalde dingen aan een assistent over wil laten, hoef ik het maar te vragen. En wil ik alsnog een andere beslissing maken, kan dat ook. Zo kan ik het mysterie van alle facetten van de game stuk voor stuk in mijn eigen tijd ontrafelen, zonder dat de hele club stuurloos in de vergetelheid verdwijnt.

Inmiddels heb ik een team die begint te lopen en we winnen meer dan we verliezen, **mijn tactieken zijn door de weken en maanden heen verfijnd en beginnen vruchten af te werpen.** Ik heb de staf van mijn jeugdteams uitgebreid, ik weet mijn weg in de statistieken steeds beter te vinden. Ja, deze fantastische club gaat in de komende jaren zeker een vast plekje in de hoogste regionen van de Eredivisie veroveren. Voorlopig nog niet, want dat dit een project van de lange adem is, had ik eigenlijk ook wel kunnen weten. Football Manager 2021 blijkt na al die jaren flirten en getreuzel aan de kant uiteindelijk dat zwembad te zijn waar ik gewoon eens in had moeten duiken. De overweldigende schok, alsof je in het diepe wordt gegooid, is heel even aanwezig, **maar al snel blijkt het een heerlijk warm bad te zijn,** waar ik voorlopig effe niet meer uit kom. Ik ben hooked, baby!



SCORE:



VURIG MUSEUMSTUK



Titel: Fire Emblem: Shadow Dragon & the Blade of Light
Platform: Switch
Prijs: 5,99



In Smash Bros. Melee maakten we in 2002 pas voor het eerst kennis met Marth en Roy uit de Fire Emblem-reeks. In alle jaren daarvoor zag geen enkel deel uit de strategiereeks het daglicht buiten Japan. Na dertig jaar krijgen wij Westerlingen éíndelijk het allereerste deel van de franchise voorgeschoteld. Pas op! Het gaat hier om een NES-game uit 1990, die nagenoeg volledig intact is gebleven. **We hebben dus te maken met enorme pixels, klunzige besturing en een erg eenvoudig verhaal.**

Dat wil gelukkig niet zeggen dat het niet de moeite waard is om deze eerste Fire Emblem een kans te geven. Vooral als je nog niet bekend bent met de franchise is het bijzonder interessant om de oorsprong van deze inmiddels enorme Nintendo-franchise te verkennen. Voor doorgewinterde Fire Emblem-fans is het wel even slikken, **want dertig jaar aan progressie in gamedesign mis je toch al snel.** Toch zijn er een paar trucjes uitgehaald met deze klassieker, zoals save states en de mogelijkheid om de snelheid te veranderen, om je een handje te helpen.

Het is eerst even slikken, maar met een beetje doorzetten is er nog volop strategisch plezier te halen uit deze fonkelnieuwe klassieker.

SCORE 75

ier zijn dan de flow van de game, die nogal wat te wensen over laat.

Toch zitten er wat leuke mechanics verborgen in Yaga – zo kun je bepaalde bosses in leven laten om ze later voor je te laten vechten **en moet je tussendoor nog even een vrouw aan de haak proberen te slaan om je moeder blij te maken** –, is de voice-acting uitstekend gedaan en wordt de Slavische folklore leuk ingezet. Maar om dat te kunnen waarderen moet je de combat even voor lief nemen.

OORDEEL:



ONGEÏNSPIREERDE BAGGER



Titel: MXGP 2020
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Series S/X
Prijs: 39,99

Heel even hoopte ik dat de extra power van de PlayStation 5 er misschien wel voor zou zorgen dat MXGP 2020 een betere game werd dan zijn voorgangers. LOL, wishful thinking noemen ze dat. Nope. **MXGP 2020 is nog steeds de ongeinspireerde bagger die het altijd al geweest is** en het nieuwe next-gen jasje is zo goed als onzichtbaar. Sterker nog, de resolutie is hoger, waardoor je eigenlijk nog beter ziet hoe knullig de animaties zijn! Het ziet er uit als een PS2-game, in 4K.
De besturing is wel iets directer geworden ten opzichte van de vorige delen, waardoor de game wat lekkerder speelt, maar wat heb je daar aan als het zo dodelijk saai is? Al in de eerste race van je carreer moet je vijf rondjes rijden op een track, met een rondetijd van ruim twee minuten. Daarna moet je letterlijk nog een keer dezelfde race rijden, in ronde 2. Je bent hier in totaal ruim 25 minuten mee bezig, en toen was ik het eigenlijk al zat.





En de moeilijkheidsgraad is belachelijk hoog! **Standaard staat de game op very easy en ik dacht dat ik wel een race kon winnen op medium, maar no way**, je bent kansloos. De catch up is mega agressief, waardoor je zelfs op very easy je best moet doen om de nummer 2 achter je te houden. De balans is ver te zoeken. Ik snap best dat MXGP een kleinere fanbasis heeft dan racegames of zelfs motorracegames, maar dit zijn gewoon crappy games, die alleen interessant zijn als je zelf aan motorcross doet. Nah, zelfs dan niet.

SCORE 40

RONDBANJEREN IN EEN SPAANS VOGELPARADIJS



Titel: Alba
Platform: PC, iOS
Prijs: 16,99

Het is in deze tijden knap lastig om even lekker op vakantie te gaan. Door Alba te spelen kom je echter best dicht in de buurt. Deze game, van de makers van Monument Valley, neemt je mee naar een klein Spaans eiland waar jij als het kleine meisje Alba door de straten, stranden en bergen van Pinar del Mar huppelt. **Je bent niet geheel zorgeloos aan het vakantievieren,** want je bent volop bezig om het eiland te herstellen (vuilnis opruimen, bruggen repareren, dieren helpen) om zo te voorkomen dat de onnozele burgemeester een gigantisch hotel bouwt, wat de leefomgeving van veel dieren zou vernielen. O nee!









Tussendoor maak je gebruik van je trouwe smartphone **om talloze prachtige vogels en alle andere dieren op de gevoelige plaat te leggen, wat een heerlijke Pokémon Go-vibe met zich meebrengt.** Het eiland is niet zo groot, maar zit wel bomvol kleine details die ervoor zorgen dat het als een echte Spaanse vakantie aanvoelt. Voordat je het weet ben je klaar met Alba, maar deze korte beleving is er een die je niet mag missen als je van een rustige game met een lieflijk karakter en een goede boodschap houdt. Deze lente komt 'ie ook naar alle consoles, dus je hoeft niet lang te wachten als je liever niet op een PC of Apple-apparaat speelt.

SCORE 82

TROPISCHE TOESTANDEN

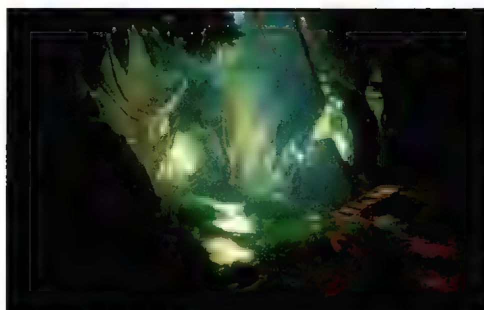


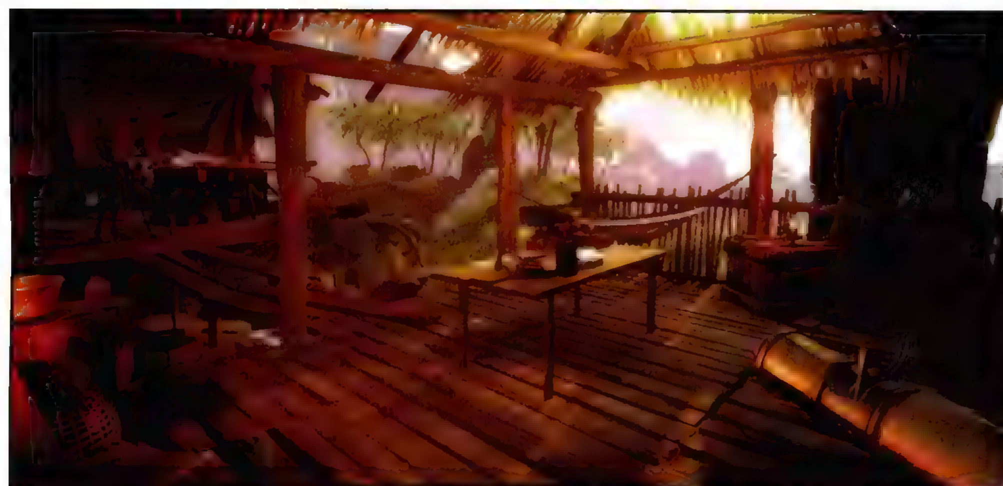
Titel: **Call of the Sea**
Platform: PC, Xbox One
Prijs: 19,99

Call of the Sea is qua genre het beste te omschrijven als een 'walking simulator' zoals Firewatch of Gone Home, wat al lang geen belediging meer is. Vanuit first-person speel jij als Norah, een jongedame met een nare ziekte. Jouw echtgenoot Henry startte maar liefst een expeditie naar de Stille Oceaan om een oplossing te vinden, maar helaas raakt de beste man verloren en **is het aan Norah zelf om een remedie op te sporen, met als mogelijke bonus dat haar man ook nog eens tevoorschijn komt.** En zo start jouw avontuur op een prachtig vormgegeven tropisch eiland in de jaren '30.

Het Lovecraftiaanse verhaal in Call of the Sea wordt alleen maar sterker naarmate je verder speelt en het schrijf- en acteerwerk is gelukkig van hoger niveau dan in de meeste games van dit kaliber. Echter is er niet heel veel meer aanwezig in Call of the Sea. De bescheiden puzzels die je tegenkomt verbreken helaas eerder de flow van het verhaal dan dat het







iets toevoegt. Ook valt het tegen dat je totaal niet buiten de gebaande paden kan wandelen. Echte exploratie kan je dus vergeten, want je gaat precies de kant op waar de makers jou willen hebben. Neem je echter genoegen met een prima avondje puzzelen in een beeldschone setting en een sterk verhaal? Dan is Call of the Sea een prachtig tussendoortje.

SCORE 71

HART VOOR DE ZAAK



Titel: **Ocean's Heart**
Platform: PC
Prijs: TBA

Ocean's Heart wil graag dat je 'm met Zelda vergelijkt. Nee, niet Breath of the Wild, maar die echte old-school Zelda's uit het NES-tijdperk. Je kruipt in de pixelige huid van een jongedame genaamd Tilia, die verdomd goed om kan gaan met wapens én magie, en omringd wordt door louter incompetente mensen. Haar vader is lang van huis, te lang, en daarom is het aan Tilia om de wijde wereld in te duiken, van eiland naar eiland te varen, de boel te verkennen en natuurlijk te achterhalen wat er is gebeurd.

Gaandeweg krijg je tal van sidequests, ontdek je kerkers, probeer je goed verborgen loot te scoren en natuurlijk het grote mysterie te ontrafelen. Ocean's Heart doet niets nieuws, maar is duidelijk gemaakt door iemand die het genre een warm hart toedraagt. De dialogen zijn aardig gevuld met humor, de wezens waar je tegen vecht zijn soms best leuk verzonnen en aan de (iets te) old-school com-

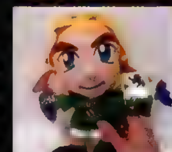






bat kon ik op een gegeven moment ook wel wennen. Als je eenmaal uitgerust bent met een pijl en boog, bommen, magische aanvallen en een goedendag – zo'n ketting met een puntige bal eraan vast, ja – **is het door de monsters heen hakken en dodgen best een prettige ervaring.** De twists in het verhaal en de inhoud van de kerkers en grotten die je steeds tegenkomt zijn niet al te voorspelbaar, dus ook exploratie voelt zeker niet als een straf. Al met al haal je met Ocean's Heart een prima Zelda-kloon in huis, een aanrader als je al die andere Zelda-klonen al lang en breed hebt (uit)gespeeld.

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat is te horen op het strandpodium van Jurjens Animal Crossing-eiland?**
- A) De Drentse 30.
- B) Speedmetal.
- C) Een barbershop-kwartet.

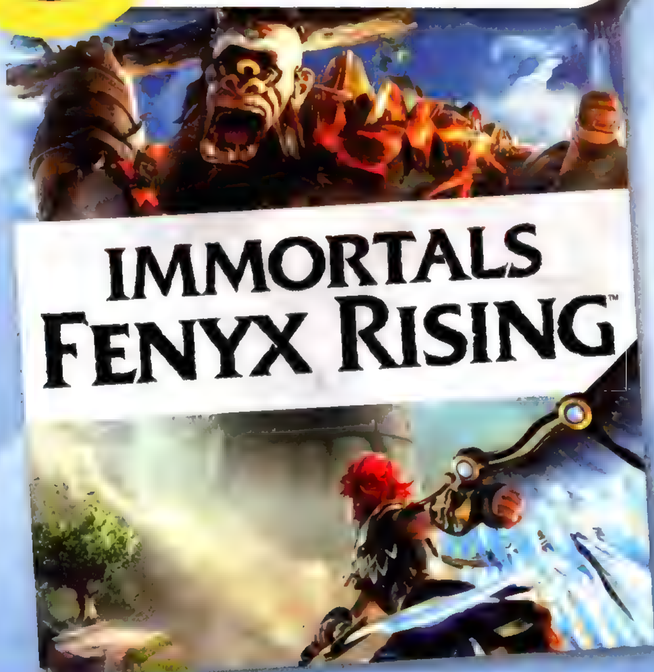
2 **Wat blijkt volgens Jacco's glazen bol gamebladen weer populair te maken?**
- A) Extra zacht papier waar je je reet mee kunt afvegen na (of tijdens) het lezen.
- B) Een maandelijkse uitklapposter met een PU-redacteur verkleed als boothbabe.
- C) TikTok.

3 **Waar vergelijkt Graddus betere performance in een game mee?**
- A) Een groene vitamineshake.
- B) Een dikke, vette kapsalon.
- C) Een mueslireep.

4 **Over welke YouTuber heeft Samuel het in z'n feature over soulslikes?**
- A) Iron Pineapple.
- B) Golden Grapefruit.
- C) Zilveren Zuurpruim.

5 **Waar doet Raf niet aan?**
- A) Karren.
- B) Kirren.
- C) Keuren.

6 **Waarom is Samuel in Kabukicho te vinden als hij Tokio aandoet?**
- A) Daar zitten de beste pachinko-machines.
- B) Het is de 'rosse buurt' van Tokio.
- C) Daar zit metalkroeg GODZ.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP IMMORTALS FENYX RISING VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE *(DOWNLOADCODE)*

HONDKONT, BAKLAP, HOOOHOOOONDKOOOONT

Heb je hem al gehoord? De meest epische versie van het sublied ooit? Tjeerd heeft even zijn innerlijke metalhead naar boven gehaald voor een subliem liedje. Kom volgende keer kijken, neem een subje (of wacht tot iemand weer subt) en luistert naar de beste metalvocals die je dit jaar gaat horen. Happy new year, baklappen!



Ja hoor, eindelijk gingen ze tijdens TjeerdDay Tuesday een potje Destiny Beyond Light spelen. Ik deed dan ook maar al te graag even mee (sorry baas, ik neem wel een paar uur vrij). Paar goede rondjes gespeeld om Raid-ready te worden, lekker ons light-leveltje omhoog gekrikt. Nightfall lekker geknald, Tjeerd lekker bezig geweest, verdomd goede Fireteam-leader, en Wouter... tja, die was er ook.

Wanneer gaan we die Raid doen, boys?! I'm ready to go.

Rozenbeek.





PU 323 LIGT 23 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- TAST JACCO EVEN HEEL DIEP IN ZIJN ZAKKEN OM TE KIJKEN OF HIJ DAAR NOG WAT LEUKE MONSTERTJES KAN VINDEN.
- GAAT NINTENDO NOG EEN LAATSTE KEER VIEREN DAT HUN DOOR PIJPEN SLIDENDE SNORREMANS JARIG WAS, MET EEN SPELLEKE VOOR JURJEN.
- AANSCHOUWEN WE DE TERUGKEER VAN EEN VAN ONZE FAVORIETE JRPG-SERIES OOIT, EN HOPEN WE OP EEN STRIKE.
- HEEFT WOUTER Z'N BORSTHAARGROEI NIET LANGER ONDER CONTROLE, WANT ZIJN MAANCYCLUS ZORGT VOOR HORMONALE VERWARRING. GEWOON EEN ZATERDAG DUS.
- KOMEN WE ER ACHTER WELKE FRANCHISES EEN PAAR STALEN BOUTEN IN HUN SCHEDELS NODIG HEBBEN, ZODAT WE ER EEN FLINKE LADING ELEKTRICITEIT DOOR KUNNEN GOOIEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

MAAR WANNEER DAN?

De meest gestelde vraag van de afgelopen maanden is ongetwijfeld: 'wanneer en waar kan ik een PS5/Xbox Series X scoren?' Natuurlijk gunnen we iedereen een next-gen-console, maar het is zo goed als onmogelijk om nu een webshop aan te slingeren en een PS5 of een Xbox Series X in je winkelmandje te proppen. Maar wanneer dan wel? We hebben alles en iedereen gebeld en de Xbox moet met de lente wel weer voorradig zijn, alleen die PS5 wordt misschien wel heel 2021 een lastig verhaal, omdat de vraag te groot is.

Is er al meer nieuws over nieuwe voorraad ps5? Ben nog steeds naar 1 op zoek 😩😩

Wanneer komt de lading van de ps5?

Wanneer komt het

Hallo weet jij wanneer de nieuwe voraad er is voor de ps5?

Heey! Hebben jullie misschien enig idee wanneer de Xbox series X weer verkrijgbaar zal zijn?

Keep making amazing content 🙏

Jow vraagje waneer komen de ps5 weer in vooraad

RETRO PS5

Omdat niemand het zegt, zullen wij het maar zeggen: bedrijf Sup3r5 maakt de PS5 zoals hij had moeten zijn. Dat betekent een mat-zwart design en klassieke logo's. Helaas is hij niet meer op voorraad op de website, dus moeten we het doen met de plaatjes. Het bedrijft verkocht deze retroversie van de PlayStation 5. De console kostte 649 dollar, omgerekend zo'n 525 euro, voor de digital editie, terwijl de discversie voor 749 dollar (610 euro) over de toonbank ging.

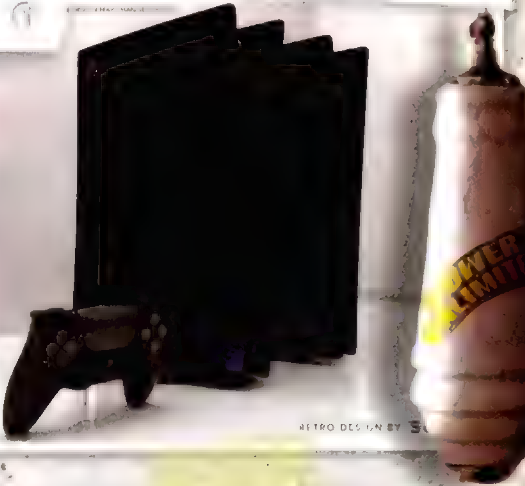
In totaal zijn er 304 exemplaren van de console gemaakt en wordt het apparaat volgens de maker eind deze lente verscheept.



RETRO DESIGN BY SUP3R5



SUP3R5



RETRO DESIGN BY S

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



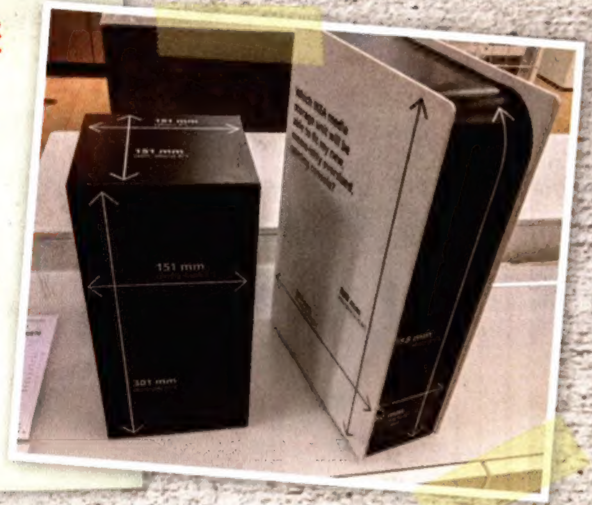

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'WHICH IKEA MEDIA STORAGE UNIT WILL BE ABLE TO FIT MY NEW, MEME-ISHLY OVER-SIZED, GAMING CONSOLE?'

IKEA beweert voor iedereen een passend tv-meubel te hebben. Leuk en aardig natuurlijk, maar die belofte maken ze niet waar als je gloednieuwe PlayStation 5 of Xbox Series X er niet in past. Daar heeft de Zweedse meubelgigant nu iets op bedacht: een kartonnen replica van de consoles in hun winkels, zodat consumenten bij het uitzoeken van een nieuw tv-meubel meteen kunnen checken of het pronkstuk van hun woonkamer er ook in past.



OPVOUWTELEFOON

Als iemand ooit tegen je zegt dat die opvouwbare telefoons nutteloos zijn, laat ze dan deze foto zien. Is dan ook het enige toffe wat je er mee kan doen, voor de rest zijn ze nog steeds nutteloos.



DE BINNENKANT VAN DE DUALSENSE

De eerste berichten van kapotte DualSense-controllers druppelen binnen. Driewerf k*t natuurlijk, als de knoppenmachine van een verse console de pijp aan Maarten geeft. Sommige gamers hebben last van een slappe trigger, en daar helpt geen pilletje tegen, het enige wat je kan doen is de controller terugsturen ter reparatie. Want als je zo aan de binnenkant kijkt van de DualSense, ziet het er niet uit als iets wat je zelf effe kan McGuyveren.



Damienvandenberg @ber_damien 1d
Replying to @MartinVersch00r
Er is iets kapot binnen bij de trigger js erg slap en kan horen dat er iets afgebroken is heb met mediamarkt gepraat kan hem alleen laten reparearen en geen nieuwe helaas





FRAMEDROP

JORDI PETERS

BEHIND THE SCENES BIJ CD PROJEKT RED

OKÉ JONGENS: CYBERPUNK 2077! STRONG SEXUAL CONTENT WIL IK! HOE GAAN WE DAT REALISEREN?

CD PROJEKT

STRIPPERS!

RAGHARDE SEKSSCÈNES!

AANPASBARE PENISSEN EN VAGINA'S!

MANNEN MET KUTTEN!

VROUWEN MET LULLEN!

MJAAA... NEE.

NIET STRONG GENOEG.

ADAM BADOWSKI, REGISSEUR

OH! IK WEET HET! IEDEREEN STIL!

TIP TIP

MET KEANU.

KENA

Neo's Art



Kena: Bridge of Spirits spreekt velen aan door het hoge schattigheidsniveau en de bijna Rare / Nintendo-achtige vibe die het uitwasemt. Dat is precies waarom Neo geïnteresseerd was, maar ze zag al snel een andere versie in haar hoofd: 'Evil Kena met dat masker op, jagend op die gekke, zwarte beestjes.' Okay, alleen in de PU: een alternatieve schaduwzijde van een game die nog niet eens een releasedatum heeft.